Tot.248

奥林匹斯神话最终章——小记《战神III》当中的奥林匹斯众神

游戏机实用技术

ULTRA CONSOLE GAME



焦点

裸眼3D时代到来

NDS后续机种

3DS公开

前线狙击

怪物猎人 携带版3rd

皇牌空战X2 联合突击

魔装机神 元素之王

初音未来 女歌手计划 2nd

黑色洛城

特别企划

第82届奥斯卡的启示

电影与游戏的不解之缘



本期赠品 145分钟 DVD

Gamehall特别呈献

战神III 精彩影像

幕后制作特辑 「创造波塞冬」

全挑战演示

实际游戏影像 「冥王哈迪斯之战」

「大力神海格力斯之战」

攻略特快大本营

高达 突击幸存者

真·三国无双 联合突袭2

如龙4 传说的继承者/胖公主 蛋糕一把抓

特稿

2010游戏开发者大会

本刊记者现场探班

灭神创世 战神III

完全攻略+究极研究+剧情解读 | 文字光盘双管齐下 联袂出击

2010.4B 定价：RMB 9.8

ISSN 1008-0600

08>

9 771008 060006



战神III 全剧情影像

游戏光环DVD Vol.40
一切都在这里终结！

全剧情影像
+完整幕后制作花絮
双D9配置，超过400分钟
高画质精彩影像

特别赠送
宽幅拉页海报
《战神III》官方OST MP3

最大气磅礴的动作游戏，最具观赏性的动作游戏，最NB最令人发指的动作游戏！《战神III》，斯巴达之鬼，奎托斯迎来他的命运终章！全剧情影像+完整幕后制作花絮，双D9配置，超过400分钟高画质精彩影像，特别赠送《战神III》官方OST MP3及《战神III》宽幅拉页海报！硬壳精装豪华包装，4月初与全体男性玩家不见不散！

4月4日 全国上市





最动漫资源志 超大容量收录所有动漫资源

Tot.37

双D9 DVD-ROM+大16开全彩32页+精美赠品

主打影像收录
东之伊甸总集篇
剧场版 东之伊甸 I
奔宝之岛 遥与魔法镜
科学超电磁炮 全集
Animelo Summer Live 2009

主打音乐收录
高达30周年纪念145首歌曲全集
坂本真绫精选专辑
银魂完结纪念 主题歌全集大礼包
博丽神社例大祭7音乐精选
以及其他丰富动漫资源

伴你走过3年的《最动漫》全面升级、改版为《最动漫资源志》，率先采用16G双D9光碟，超大容量收录所有动漫资源，满足你的所有要求。针对读者反馈的意见，改版后第二弹调整了收录资源种类以及各类资源比重，全部影像在保证视听效果的前提下全面支持PSP播放，方便读者随时随地欣赏，新的《最动漫资源志》将带给你从未有过的惊喜和满足感！

4月5日 全国上市





NDS专辑

Vol.5

大16开224页内文+DVD-ROM



NDS游戏大年鉴
史上最大篇幅
零售版+DSi Ware
近500款游戏彻底收录

小说
极限脱出
9小时9个人9道门

光盘
优秀作品典藏、游戏OST
金手指、实用软件 精彩内容满满收录

典藏攻略
口袋妖怪突击队 光之轨迹
塞尔达传说 灵魂轨道
雷顿教授与魔神之笛
勇者斗恶龙VI 幻之大地
KERORO RPG 骑士、武者与传说的海贼
不可思议的迷宫 风来之西林4 神之眼与恶魔之脐
无限边境 超越 超级机器人大战OG传说

玩转NDS
软硬兼施，把你打造成玩转NDS的达人

4月上旬 全国上市

动漫游工作室
淘宝书店

书店网址 shop33788833.taobao.com
皇冠信誉 100%好评率 平邮免费
支持支付宝网上付款 邮局汇款也可接受

销售各类动漫游戏书刊
游戏机实用技术 掌机王 游戏人 游戏光环DVD PS3专辑 Xbox360玩家专门志 PSP专辑 NDS专辑 模魂志 游小说 最动漫 PSPe族 爱图e族 口袋玩家…… 各类动漫游戏书刊尽在动漫游工作室书店。

裸眼 3D 时代到来！NDS 后续机种 3DS 公开！

进入 2010 年后，《朝日新闻》、《日本经济新闻》等权威媒体开始出现“NDS2”的报道，岩田聪本人也在媒体采访中透露了对 NDS 后续机种的展望，“NDS2”可以说是呼之欲出。3 月 23 日，任天堂正式公布了他们的新一代掌机——Nintendo 3DS（暂名）！

任天堂仅仅发布了一份官方新闻稿，没有提供任何图片以及主机详情，但这足以成为本季度的头条新闻——3DS 将会是史上首部使用“裸眼 3D”技术的掌机，无需佩戴专用眼镜即可实现三维立体画面！







■以上为网友制作的假想图。

文 星夜 美编 NINA

有望于 2010 下半年发售

任天堂发布的新闻稿非常简短，其中仅表明 3DS 将于本财年内（2010 年 4 月之前）发售，详情将于 6 月 15 日开始的 E3 展上公开。不过《朝日新闻》获得了一些未经确认的细节。据报道，3DS 将于 2010 年下半年发售，使用的是夏普的裸眼 3D 屏幕，屏幕尺寸小于 4 英寸。该屏幕使用视差障壁（Parallax Barrier）立体成像原理，即在普通屏幕上覆盖一个叠加层，这个叠加层上有一系列的小切口，画面经过这些切口后，会形成两幅不同角度画面的叠加，实现画面的立体感。这种技术正在应用于日本的一些手机与液晶电视。

据多次率先披露任天堂新硬件信息的《日本经济新闻》报道，3DS 不仅使用了立体成像技术，而且内置振动功能，配备 3D 摇杆（应该是类似于 PSP 的滑钮式摇杆），电池续航时间将会得到强化，而且增强网络功能。此外，3DS 可能还会内置倾斜感应器。

《日经》认为，任天堂之所以在 NDS 的硬件销量仍然可观之时公布 3DS，是因为 NDS 的软件销量正在大幅下跌。去年 4 ~ 12 月份，NDS 软件销量从 1 亿 6378 万套降低到 1 亿 2138 万套。

兼容 NDS 游戏

任天堂确认，3DS 将会兼容 NDS 的游戏。这意味着 3DS 应该也是双屏幕和触摸屏。至于是否两个屏幕都有 3D 功能就不得而知了。将两个 3D 屏幕结合的迷人可能性确实很令人期待，也许可以实现上下屏幕之间的某种互动，你可以想像下屏幕的人物跳到上屏幕中，或者从上屏幕往下屏幕扔一颗手榴弹，两个屏幕的夹角之间将成为一个真正的立体游戏空间，再结合触摸屏的互动特性，将会有无穷的创意空间。

任天堂股价暴涨

在 3DS 公布当日，任天堂在东京证券交易所股价大涨 10.1%，这是自从 2008 年 11 月 5 日以来，任天堂股票最大的单日涨幅。投资者大多对 3DS 的前景看好。彭博财经社认为，3DS 有助于任天堂对抗 iPhone 等来势汹汹的对手。对于 3DS，SCEA 的 John Koller 表示，PSP 目前没有跟进 3D 技术的打算。他说：“我们目前关注的是家用机的 3D 技术，PS3 在 3D 方面有很大的机遇。零售商与发行商开始对 3D 表现出强烈兴趣，我们知道 PS3 的 3D 技术肯定会大获成功。”Koller 对掌机的 3D 化表示怀疑，他认为八九岁的儿童玩 3D 游戏对眼睛是很大的伤害，就像十几年前任天堂的 3D 便携式主机 Virtual Boy 一样。

3DS 技术猜想

由于任天堂并未公布 3DS 所采用的裸眼 3D 技术详情，全球各大游戏媒体与分析家们都在到处寻找线索，猜测 3DS 所用的 3D 技术原理。任天堂于 3 月初推出的一款 DSiWare 游戏《立体隐藏图像》（3D Hidden Picture）被认为很可能与 3DS 有关。

《立体隐藏图像》是一款能够利用摄像头在 NDSi 的普通屏幕上实现 3D 立体效果的神奇之作。根据摄像头捕捉到的画面，判断人眼与 NDS 屏幕之间的角度变化，然后游戏画面会根据这一信息即时调整画面角度，这样给人的感觉是通过 NDSi 屏幕这个“窗口”观察里面的三维世界，从不同的角度观察就可以看到里面的不同部位。通过这种方法可以使画面呈现出强烈的纵深立体感。事实上在 iPhone 上也有以类似原理做出来的“立体游戏”，只不过是使用 iPhone 内置的动作感应器判断机身的倾斜角度，以此调节画面角度，实现 3D 感觉。

岩田聪曾在《朝日新闻》的采访中暗示，NDS 的后续机种会捕捉玩家的动作和位置，当时曾被认为是暗示“NDS2”的动作感应功能。而如今看来这更像是暗示 3DS 的立体成像原理。不过这种技术实现的“3D 画面”其实只是纵深感较强的 2D 画面，并非那种能在屏幕上跃然而出的真 3D 画面。但如果《日经》所言属实，夏普的视差障壁技术可使其实现真正的立体感，3DS 的裸眼 3D 画面也许是多种技术综合作用的结果。

《立体隐藏图像》的 3D 原理

用改变画面角度的方式实现立体效果，其立体感很难用文字与图片描述，对此感兴趣的读者可以到任天堂官方网站观看影像演示。有条件的读者也可以付费下载这款 DSiWare 游戏实际体验。





▲正面观看时的场景角度。

◀将 NDSi 机身向左边倾斜，场景也以相同的角度倾斜。

▼正面观看的城堡场景。



▶将横握的机身向上方倾斜，看到的场景角度也向上倾斜。



《立体隐藏图像》官网地址：http://www.nintendo.co.jp/ds/dsiware/krgj/

TV GAME半月刊 | 2010.4B

CONTENTS

游戏机实用技术 ULTRA CONSOLE GAME

焦点 —— 1
游戏情报站 —— 4
特稿 —— 10
排行榜 —— 16
黄金眼 —— 18
新作短波 —— 20

游戏情报站要闻

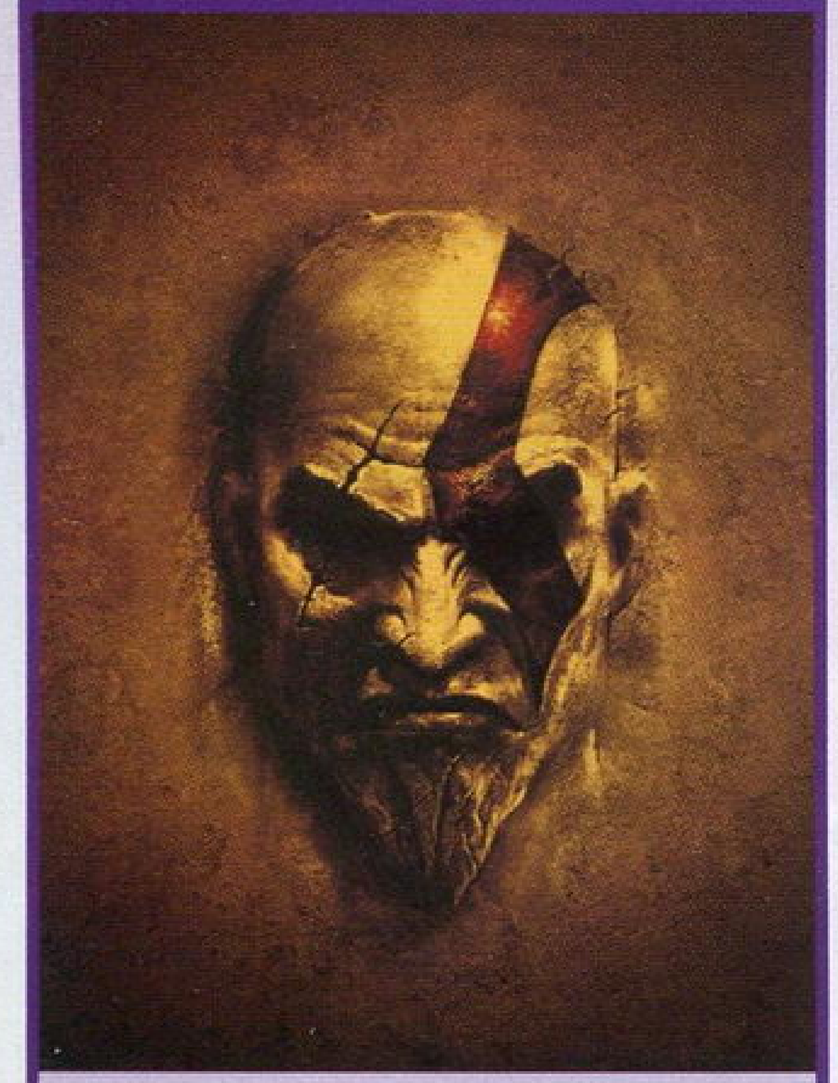
主板图泄露！超薄版X360蓄势待发？！ 4
《幽灵行动 未来战士》：系列的新起点！ 5
迈克尔·杰克逊游戏遗作将现身？ 6
NDS日本销量突破3000万台！ 6

前线狙击

怪物猎人 携带版3rd 22
皇牌空战X2 联合突击 28
超级机器人大战原创世纪传奇 魔装机神 元素之王 26
黑色洛城 30
初音未来 女歌手计划 2nd 32







总第248期 4B

COVER STAFF

封面用图：《战神III》
封面设计：一刀

©Sony Computer Entertainment America Inc.

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。
注意自我保护，谨防受骗上当。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。
合理安排时间，享受健康生活。







游戏进行时 —— 40 | 软硬兼施 —— 42 | 游戏3.0 —— 44

攻略透解

战神III 46
高达 突击幸存者 62
真·三国无双 联合突袭2 72

特快专递

如龙4 传说的继承者 33
胖公主 蛋糕一把抓 38



游风艺苑 —— 100
读编往来 —— 103
小编寄语 —— 108
发售表 —— 110

收藏者：

收藏日期：





特别企划 —— 81
自由谈 —— 86
多边共享区 —— 88
华立·街机新时代 —— 90
怀旧殿堂 —— 92
特稿 —— 94
邪魔院 —— 102

本期DVD光盘精彩内容





特别收录

战神III
精彩影像
全挑战演示
实际游戏影像
冥王哈迪斯之战
大力神海格力斯之战
幕后制作特辑
创造波塞冬

生化危机5 导演剪辑版
新角色150连清版影像
矿山关卡 约什 | 油轮关卡 巴瑞
村庄关卡 艾克塞拉

分裂细胞 断罪
试玩版体验

怀旧殿堂影像版
勇者斗恶龙 怪兽篇

新作影像集锦

GT赛车5
怪物猎人 携带版3rd
狩猎日记 暖洋洋的猫猫村
小小大星球 索尼克追加下载包
除暴战警2
脱狱潜龙 惩罚
杀出重围3 人类革命
正当防卫2
NBA JAM
越狱 阴谋
益智之谜2
潜龙谍影 和平行者 实际试玩影像1&2
分裂细胞 断罪 双人合作模式预告片

游戏广告欣赏

战神III 大特辑

ENDING SONG

如龙4 传说的继承者 片头曲
Butterfly City

本期光盘特别附赠

生化奇兵2原声音乐集+近期游戏壁纸





征集音乐啦

向全国玩家征集动听的GAMEHALO的菜单背景音乐以及用于每期《一球成名》栏目的背景音乐。只要您投递过来的音乐被我们采纳，我们会在当期的菜单目录上以及《一球成名》节目中注明该音乐的详细信息以及推荐者的姓名，以资鼓励。望大家赶快参与进来，一起携手打造更加精彩的GAMEHALO以及《一球成名》！





一球成名 2010

深受玩家好评的“一球成名”栏目又回来了！从即日起，“一球成名2010”向全国的球迷玩家们征集《PES2010》REPLAY存档！

精彩进球、绝妙配合、漂亮的突破
快把你珍藏的REPLAY记录与大家分享吧！

PC版与PS3版均可

请将REPLAY存档文件发送至ucg@ucg.com.cn
我们期待你的参与！

入选当期**一球成名**的**玩家**均可获得本刊送出的**礼品！**



栏目重要通知
请大家仔细阅读下列事项！

因为玩家投稿数量过多，为避免造成不必要的资源浪费，请投稿者务必按照下列要求投稿，否则投搞有可能会被视作无效。

①在EMAIL中注明存档对应的机种（PS3/PC）、游戏版本（PES2010/WE2010）并将存档以压缩包的形式发送，一次发送的存档文件不要超过5个。
②在EMAIL中务必附注对进球存档的简单描述，方便编辑进行分类检索。
③在EMAIL中留下你希望出现在节目中的玩家名字以及详细的联络地址，以便礼品的发放。

投稿地址：ucg@ucg.com.cn 注明“一球成名”！



信息条说明

本刊将内文中所介绍的游戏的基本情况都集中在信息条中，说明如下：

战神III ①	SCE ②	动作 ③
PS3 ④	GOD OF WAR III ⑤	⑥ 中英文合版
	2010年3月16日 ⑦ 1人 ⑧	59.99美元 ⑨
	无对应周边 ⑩	⑪ 对应玩家年龄：17岁以上

1.游戏译名 2.发行公司/开发公司 3.游戏类型 4.对应机种，这里使用了缩写，关于缩写的解释，请见本页 5.游戏原名 6.发售地区 7.发售时间 8.游戏人数 9.售价 10.对应的额外周边/备注信息 11.对应玩家年龄

机种说明

本刊中所出现的游戏机种名称多为其缩写，各游戏机名称缩写解释如下：

ARC	ARCADE，街机
DC	Dreamcast，SEGA公司出品
FC	FAMILY COMPUTER，Nintendo公司出品
GBA	GAMEBOY ADVANCE，Nintendo公司出品
N64	NINTENDO64，Nintendo公司出品
NGC	NINTENDO GAME CUBE，Nintendo公司出品
NDS	Nintendo Dual Screen，Nintendo公司出品
PS	PlayStation，SCE公司出品
PS2	PlayStation 2，SCE公司出品
PS3	PlayStation 3，SCE公司出品
PSP	PlayStation PORTABLE，SCE公司出品
SFC	SUPER FAMICOM，Nintendo公司出品
SS	SEGA SATURN，SEGA公司出品
Wii	Wii，Nintendo公司出品
Xbox	Xbox，Microsoft公司出品
X360	Xbox 360，Microsoft公司出品

郑重声明

本刊内所刊载的游戏画面及相关版权均属该游戏版权持有人所有，本刊的版面、文章、插图版权均属游戏机实用技术杂志社所有，未经本刊同意或授权，任何单位和个人不得以任何方式转载和引用本刊内容，一经发现，本刊将根据《中华人民共和国著作权法》、《中华人民共和国著作权法实施条例》和《最高人民法院关于审理涉及计算机网络著作权纠纷案件适用法律若干问题的解释》等有关规定，向其追偿本刊因遭受侵权而带来的所有损失。

投稿须知

1.文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，本刊不予承担任何责任。
2.独家授权——对本刊采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权本刊以任何形式使用、编辑、修改此稿件，本刊不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。
3.凡向本刊投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以Email或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以本刊收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成本刊或其他刊物、媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。

游戏索引

本期所出现的游戏按汉语拼音排序如下

GB

勇者斗恶龙 怪兽篇 光盘

NDS

超级机器人大战原创世纪传奇 魔装机神 元素之王 26
大神传 小小的太阳 20

PS3

GT赛车5 光盘
NBA JAM 光盘
黑色洛城 30
猎杀 恶魔熔炉 21
如龙4 传说的继承者 18 33 光盘
杀出重围3 人类革命 光盘
生化危机5 导演剪辑版 光盘
脱狱潜龙 惩罚 光盘
小小大星球 索尼克追加下载包 光盘
越狱 阴谋 19 光盘
战神III 18 46 光盘
正当防卫2 19 光盘

PSP

初音未来 女歌手计划 2nd 32
高达 突击幸存者 19 61
狩猎日记 暖洋洋的猫猫村 20 光盘
怪物猎人 携带版3rd 22 光盘
皇牌空战X2 联合突击 28
胖公主 蛋糕一把抓 38
潜龙谍影 和平行者 光盘
勇者别嚣张3D 19 40
真・三国无双 联合突袭2 19 72

X360

NBA JAM 光盘
除暴战警2 光盘
分裂细胞 断罪 光盘
黑色洛城 30
狙击手 幽灵战士 21
猎杀 恶魔熔炉 21
杀出重围3 人类革命 光盘
生化危机5 导演剪辑版 光盘
脱狱潜龙 惩罚 光盘
越狱 阴谋 19 光盘
正当防卫2 19 光盘

主　管：甘肃省科学技术协会
出　版：游戏机实用技术杂志社
通信地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱(730000)
电话/传真：0931-8668378 8659190 8496387
电子邮箱：ucg@ucg.com.cn
广告邮箱：ad@ucg.com.cn

总顾问：李子奇
社长：马力
总编：司马
编辑部主任：王义
社长助理：杨晶 王伊浩

执行主编：郑翔
责任编辑：王梓
印务总监：肖明友
广告总监：刘方
市场部主任：勾佳祺

编委：冯健 许浩斌 王锐愚 林思远 颜君

发行总代理：北京金孔雀期刊发行有限责任公司
广告代理：北京三立传媒广告有限公司
广告热线：010-67675174 67675434
广告许可证：甘工商广字:6200004000031
组版：深圳市新年视觉电脑设计有限公司
印刷：北京华联印刷有限公司

国际标准刊号：ISSN 1008-0600
国内统一刊号：CN62-1137/TN
订阅：全国各地邮政局
邮发代号：54-98
出版日期：2010年4月16日
定价：人民币9.80元

游戏情报站

NEWS GAME SPOTTING CRITICISM

栏目主持 星夜

本月大事记 DIGEST

03.16 索尼以2亿美元巨资买断未来7年内迈克尔·杰克逊10部作品的独家发行权，其中包括一款游戏遗作。

03.16 世嘉召开《如龙4》发售纪念发布会，预告了以“K计划”为代号的系列新作。

03.17 国内游戏论坛出现超薄版X360主板照片，引起国内外媒体广泛关注。据传微软将于E3展正式公布超薄X360。

03.17 “《生化危机》之父”三上真司的游戏工作室“探戈”正式宣告成立。

03.21 NDS各机型在日本的累计销量突破3000万台，是日本当之无愧的史上最流行主机。

03.23 任天堂意外公开NDS真正的后续机种——Nintendo 3DS（暂名），将会实现神奇的裸眼3D立体画面。当日任天堂股价大涨10.1%。

03.24 《牧场物语》开发商MMV社长和田康宏宣布因“个人原因”辞职。

03.25 SNK Playmore召开新闻发布会，正式公开了《格斗之王XIII》。

NOTEPAD

业界声音

《光环 致远星》将成为有史以来最畅销的游戏。



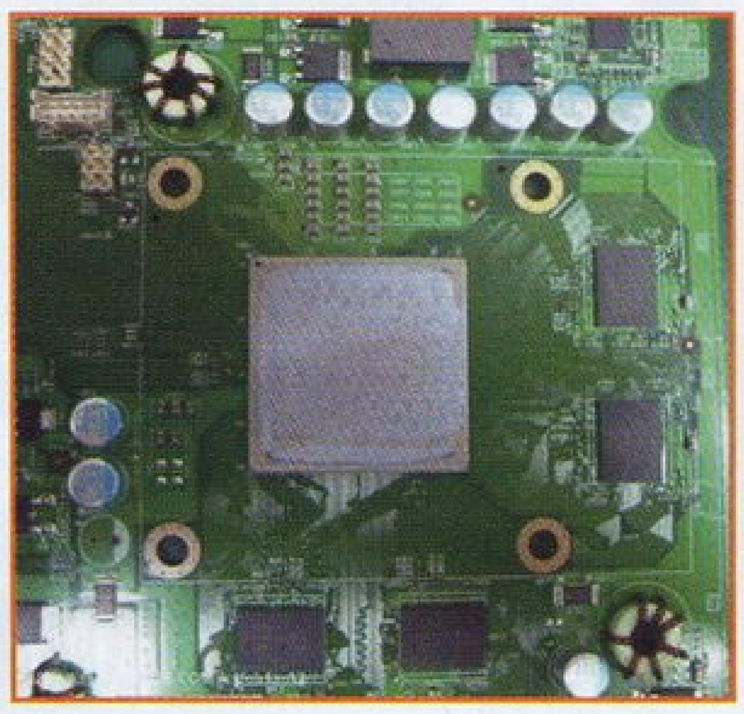
Bungie的Brian Jarrard日前表示，微软与Bungie对《光环 致远星》的期望比《光环3》更高，它的目标是超越之前的任何游戏，而且在该作发售后，将会大大提高电影版《光环》重出江湖的可能性。

我们榨干了最优秀的人才，毁掉了宝贵的美工、摧毁了他们的家庭、牺牲了他们的青春。

《光环战争》开发商Ensemble工作室的前雇员Paul Bettner说，Ensemble工作室的关闭不能怪微软，只能怪自己不断压榨员工的企业文化。由于总是希望重现《帝国时代》的辉煌，Ensemble压迫员工卖命工作，牺牲了他们的生活质量，而且游戏开发周期与成本总是比原计划高出一倍。Paul说，这种现象在业界普遍存在，这是一种恶性循环，饱受压榨的开发人员最终会离开，并带走他们的所有经验。

硬件 HARDWARE 主板图泄露！超薄版X360蓄势待发？





去年国内游戏论坛率先曝出超薄PS3的工厂生产图片，事后被证实确有其事。现在又有一部新主机消息于国内游戏论坛率先曝出，这次的主角是超薄版X360。由于之前微软已经公开招聘X360主板设计工程师，这次泄露出来的新主板图片看来可信度极高。

据爆料者称，图片中的基板来自测试中的超薄版X360，由于将CPU与GPU整合在一起（无法判定是使用单芯片还是多芯片封装），而且使用同一组散热片与风扇，因此尺寸比现有机种小巧得多，而且采用了触控式开关。从图片中还可以看到各输出入端子的间距明显缩小，相应的主机外壳应该也会明显小型化。还有值得注意的一点是主板上似乎缺少了现有X360专属规格的硬盘接口，不过增加了一个SATA接口。由此猜测超薄X360可能会由可拆卸式硬盘改为不可拆卸的内置硬盘。

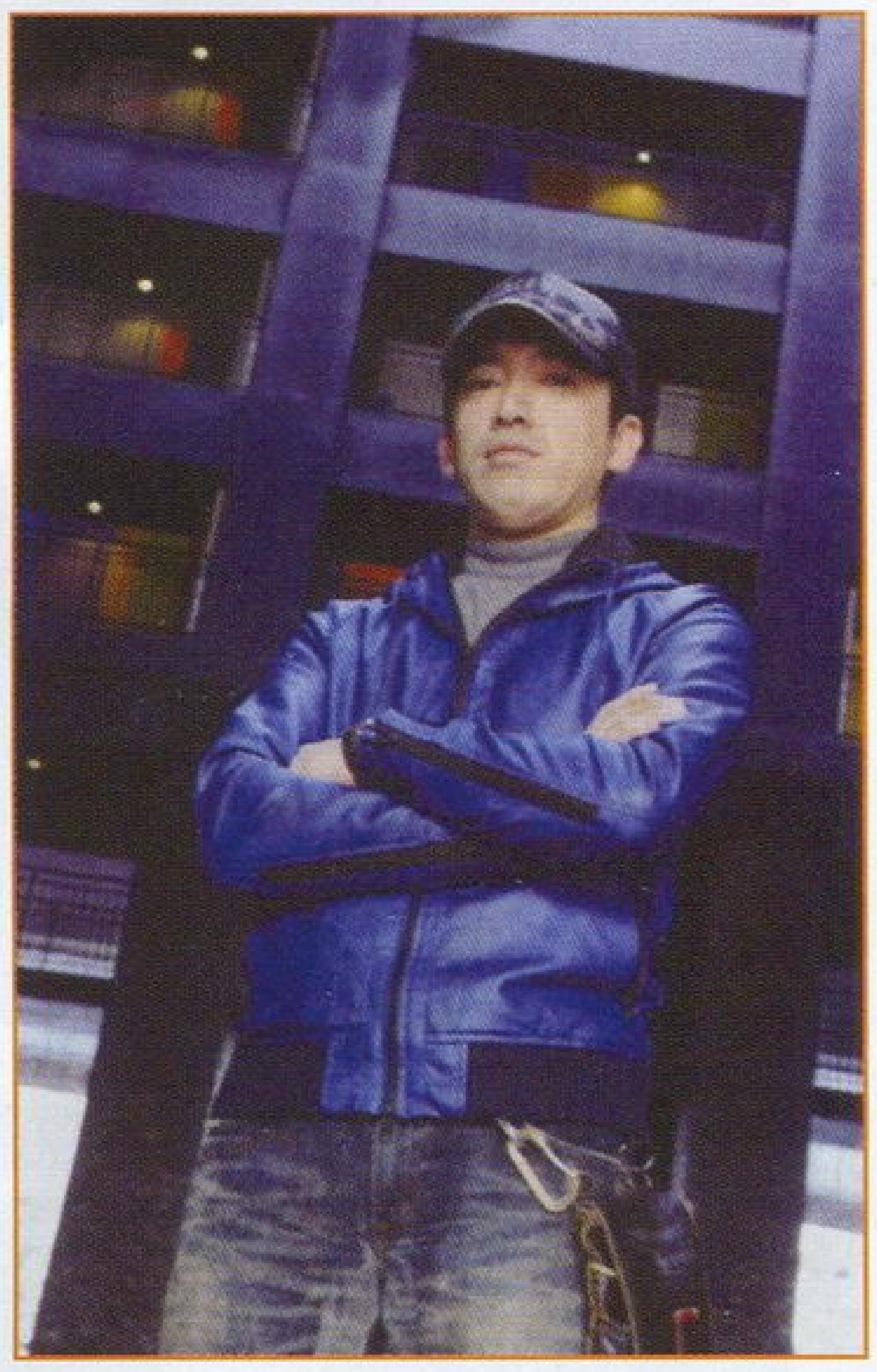
去年超薄PS3推出后全球销量一举超越X360，超薄机型的威力显而易见。X360发售至今已有4年半，工艺的进化程度足以让微软设计出更为轻薄化的新机型，而且还可以减少零部件数量降低成本，有利于价格的进一步下调。此外，完全重新设计的新机型也许可以彻底根治三红现象。如果超薄X360真的存在，与秋季的“初生计划”同期发售是最理想的上市时间。

特报 SPECIAL 三上真司成立探戈游戏工作室

最近随着白金工作室新作《征服》的公布，“《生化危机》之父”三上真司重新在媒体上活跃。3月17日，三上真司宣布其新公司“探戈”（Tango）已正式开张。这家公司位于东京，三上真司为此举家从大阪搬到了东京。

Tango公司目前刚成立，规模较小，包括三上本人在内总共仅13人，不过都是曾参与开发众多大作的知名创作者，例如曾参与《最终幻想XI》的相场良佑、《大神》的片贝直纪、蚱蜢工作室的高田雅史等。三上真司表示，新公司之所以叫探戈，是因为响亮好记，而且他本人很喜欢探戈舞。目前探戈工作室正在招兵买马，三上真司计划在5～7年内将公司发展成100人左右的规模。

由于三上本人目前忙于为白金工作室开发《征服》，所以探戈工作室还没有具体的游戏项目启动工，目前正处于新项目的讨论阶段。三上真司预计其第一款游戏将于3年后发售，他还在日本《FAMI通》杂志的采访中透露，他本人希望制作一款使用立体成像技术的恐怖游戏。他说：“开发《生化危机》一代时，我就希望创作出业界第一款立体游戏，不过这要等到3D电视普及才行……总之我很想抢先尝试这种新事物。”



软件 SOFTWARE 《指环王》动作RPG新作登场



WBIE宣布将推出一款《指环王》的动作RPG新作《指环王 北方之战》（Lord of the Rings: War in the North），对应平台为PS3、X360，预定明年发售。

《指环王 北方之战》基于托尔金的小说原著，也有部分来自电影版。WBIE是在2008年同时买入《指环王》小说与电影版游戏改编权的。这款新作的开发商是曾经制作了《诺拉斯战士》的Snowblind工作室。游戏中将会有从未出现过的领地和角色，将会以创新的方式设计网络多人合作模式，可以多人合作完成剧情模式。

软件 SOFTWARE 《幽灵行动 未来战士》：系列的新起点！





《幽灵行动 未来战士》将会是今年育碧的主力大作之一，为宣传该作，育碧甚至斥资上千万美元拍摄了真人实拍的宣传影片。近日育碧终于公布了该作的详情。游戏故事发生在《幽灵行动 尖峰战士》的十几年后，这次对抗的敌人是俄罗斯极端民族主义分子。游戏刚开始，俄罗斯总统遭到极端主义分子的绑架，在这段剧情中，玩家扮演的是总统的保镖，但无论你表现得多出色，都无法阻止总统被绑架。

本作将会有线下分屏方式进行的多人合作模式，至于是两人还是四人游戏，目前无法确定。在线合作模式支持 4 人游戏，可随时加入或退出，剧情模式可以全程 4 人合作完成。玩家将会是 4 人战斗团队中的一员，每个队员都是不同的兵种，包括：突击队员、工程师、狙击手和侦察兵。突击队员是标准型战士，使用可搭载多个组件的步枪，肩部搭载火箭筒。工程师有 UAV 无人侦察机可以操控使用。狙击手可以迅速发现目标。侦察兵有光学迷彩服，可实现隐身效果，但是如果没有激活隐身功能，在战场上很容易被敌人认出。本作的队友 AI 将会大幅进化，AI 伙伴的行动方式看起来“就像有十几年军事训练经验的老兵”。这些伙伴会在你的侧面提供掩护，而且只要靠近侦察兵，就可以同样拥有隐身功能。本作的在线多人模式支持 8 对 8，有夺旗、征服等经典多人模式。

在游戏中，士兵们将会装备“承重型腿部吊带”，使其即使携带大量重型武器也能够脚步轻盈、移动迅速。本作将首次加入近距离搏斗系统，将会有中国功夫般灵巧流畅的战斗动作。在剧情模式中获得的道具可以在多人模式中使用。育碧计划于今年夏季进行本作多人模式的内测。



它（PSP）简直是不骂不行，干放着都嫌占地方。为它开发游戏简直是荒谬之举。



英国游戏发行商 Codemasters 副总裁 Gavin Cheshire 日前猛烈抨击 PSP“已经垮台”，他说当年他因为 PSP 的屏幕比 iPod 好所以买了一台，一直想让它发挥点作用，结果却是一点用都没有，甚至嫌他占地方。他还透露 PSP go 发售当天，Codemasters 的一位副总裁买了一台，结果因为太麻烦不得不找客服人员解决，一会要重新下载软件，一会要固件更新，Gavin 总结说：“这种东西只会让人们敬而远之。”

业界声音

特报 SPECIAL 大批 PS3 立体游戏开发中



SCE 英国分公司的工程师 Ian Bickerstaff 日前在接受媒体采访时透露，索尼旗下的很多工作室都在开发 PS3 的 3D 立体游戏，而且第三方开发商的热情也“令人吃惊”。他表示，索尼对 3D 游戏的前景非常看好，同时采取了一种谨慎的方式投资于 3D 技术。

Ian 说：“我们不会发疯般地在 3D 游戏上烧钱，妄想所有人明天就有了 3D 电视。但是我们相信在未来，大概三四年后，大家估计就买不到没有 3D 功能的电视了。”

INFO 新闻短波

用 NDS 培训麦当劳员工

日本麦当劳最近表示，他们将会使用 NDS 培训临时工。麦当劳自己研发了一个叫做“eSmart”的 NDS 程序，将会安装到日本 3700 多家麦当劳的 7400 多台 NDS 上。麦当劳为这项培训计划投入了 2 亿日元，但比起以往的培训方式，可以省下一半的费用。



Natal2 开发中

“初生计划”尚未发售，甚至连正式名称都还没确定，微软就已经开始研究其第二代产品。微软亚洲研究院院长洪小文博士最近在接受《悉尼晨报》记者采访时说：“当我们的一批研究者在研究第一个版本的 Natal 时，已经有另一批研究者在构思第二个版本，我们当然希望将该技术一直保持下去。我非常热爱微软正在做的产品。”

250GB X360 硬盘零卖

微软于 3 月 23 日宣布 X360 的 250GB 硬盘即日开始作为附件零卖，定价为 130 美元。比起电脑硬盘，这样的价格确实高得离谱。

《北斗无双》突破 50 万

Koei Tecmo 宣布，PS3/X360 动作游戏《北斗无双》首批出货量突破 50 万套。此前 Koei Tecmo 曾表示本作的日本国内目标销量为 100 万套。据日本零售商反映，本作店头实际销售情况非常理想，很多零售店已经开始追加订货。

《王国之心 III》尚未启动

野村哲也透露，《王国之心 III》目前仍处于概念规划阶段，至于何时投入真正的开发阶段，要取决于《最终幻想 Versus XIII》何时完成。他还透露还有另外两款《王国之心》正在开发中，预计将于《王国之心 III》之前推出。其中有一款将于今年发售，另外一款计划于 2011 年之后发售，该作将会有多名主角。

PSP 体感操作系统

Datel 公司公布了一款应用于 PSP 的 3D 动作感应操作系统“TiltFX”，该装置采用了 3 轴高分辨率 MEMS 感应器，与 PSP 连接后，就可以用动作感应的方式玩游戏。该装置对应所有已推出的 PSP 游戏。



PS2/Xbox 版《刺客信条》

育碧的 Jonathan Jacques-Belletete 日前透露，当初育碧其实开发了《刺客信条》的 PS2 和 Xbox 版，而且游戏画面“非常惊人”，可惜最后还是难逃被取消的厄运。

《塞尔达》对应“生命力感应器”

宫本茂日前在媒体采访时透露，《塞尔达传说》的 Wii 新作可能会对应任天堂的重要新周边“生命力感应器”。他还举了一些应用的例子：比如当玩家处于焦虑状态时，敌人的数量将会增多。

《荣誉勋章》PS3 版为主力

EA 创意主管 Richard Farrelly 透露，《荣誉勋章》的重生之作将会以 PS3 版为主力，将会发挥 PS3 的最大潜能。

LV5 的棒球 RPG

Level-5 公司 3 月份注册了一个新商标——《战国棒球队》！据推测很可能是与《闪电十一人》一样的体育 RPG 类型。此前 Level-5 社长曾透露将在 4 月份公开“重量级新作”，而且该作“绝对不会让玩家失望，将成为销量冠军”。

《如龙》新作“K 计划”

世嘉于 3 月 16 日举办了《如龙 4》发售纪念发布会，在该会最后公布了系列的新作计划“Project K”。在现场播放的一段简短预告片中，可以看到神室町标志性的大门，而主角将会是一名少年——他会是少年时的桐生一马吗？

《征服》无多人模式

英国《PSM3》杂志报道，三上真司开发的新作《征服》可能不会有在线多人模式。

MMV 社长辞职

由于 MMV 业绩不佳，社长和田康宏曾在自己的博客上悲情哭诉博取同情，然而终究还是无法扭转形势。和田康宏最近宣布由于“个人原因”而辞去社长职务，从 4 月 1 日起改为担任 MMV 顾问。

《战地 恶人连 2》大热卖

EA 宣布，《战地 恶人连 2》发售两周后，累计销量突破了 230 万套。每天的多人游戏时间就达到了 290 万小时，同时在线人数达到 23 万人。

《皮克敏 3》开发中

宫本茂最近在出席英国电影电视艺术学院游戏大奖颁奖礼期间透露，《皮克敏 3》已经开发了一年多，不过何时能够完成还无法确定。



大家都觉得我喜欢叫人重做……风评很差，大家都说我是可怕的人。



三上真司的探戈工作室正式成立，在《FAMI 通》的采访中，他承认由于《生化危机》两次被他推翻重做，以至于很多开发人员对他有恐惧心理，不过这也是为了对游戏质量严格把关。三上真司还呼吁有意加盟探戈的游戏从业者们到探戈官网看看，而且"我们还需要可爱的秘书加盟哦！"

2009 年我们的销量不及 2008 年的原因是没有开发出足够有趣的游戏。



宫本茂日前承认，2009 年任天堂表现不佳，不过在游戏产业里总有高低起伏，"只要我们还能开发出独特而前所未有的游戏体验，就没什么好担心的。"

业界声音

特报 SPECIAL NDS 日本销量突破 3000 万台！

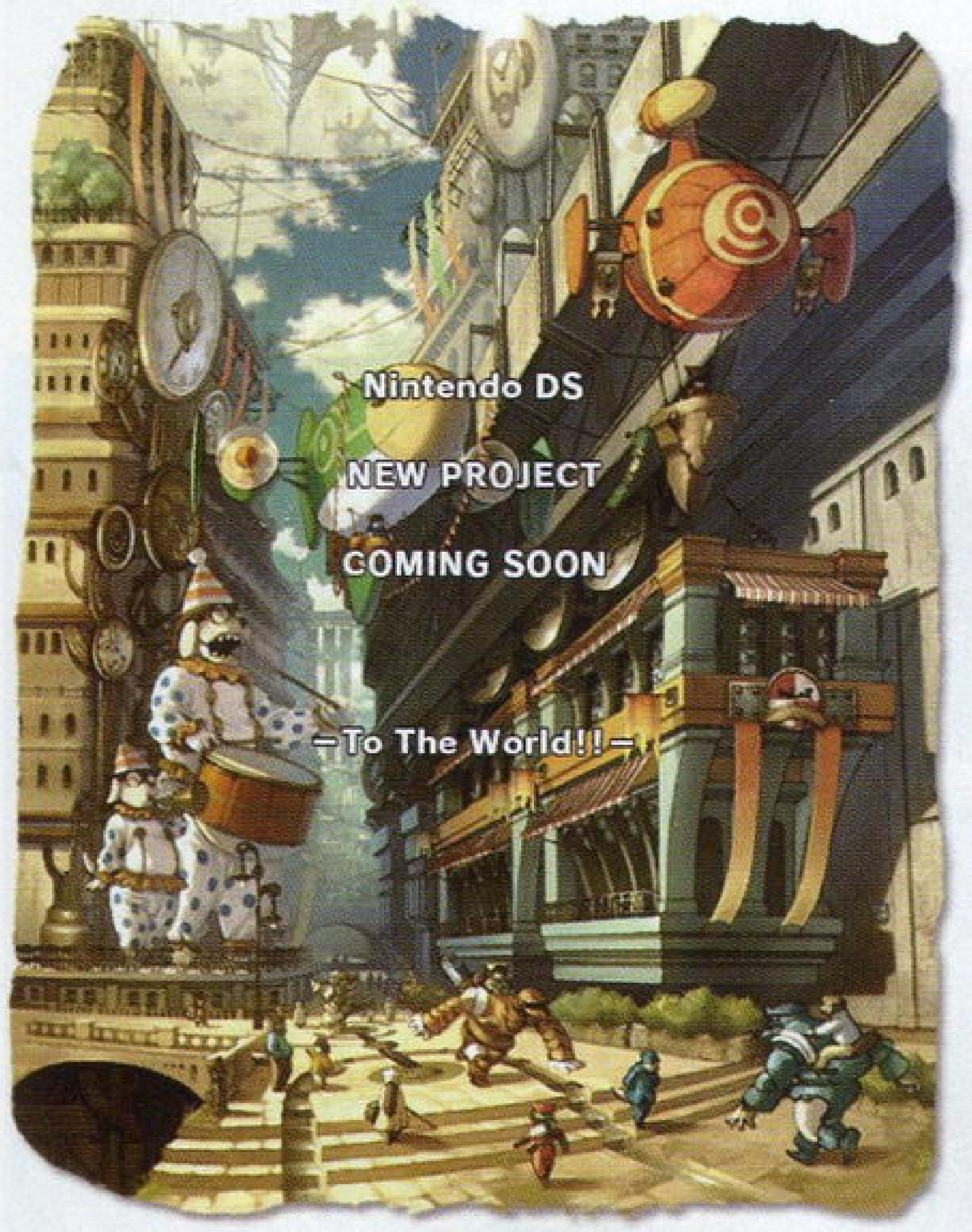
据日本 Enterbrain 统计，截至 2010 年 3 月 21 日，NDS 各机型在日本的累计销量已突破 3000 万台。这是日本游戏产业史上首款在本土突破 3000 万销量的主机，此前最畅销的 PS2 也没有超过 2200 万台。在 2004 年 12 月 2 日～ 2010 年 3 月 21 日期间，NDS 的日本实际销售数字为 3003 万 434 台。

Enterbrain 同时也发布了 NDS 在日本最畅销的 3 款游戏实际销量，《新超级马里奥兄弟》以 576 万 7262 套的销量位居榜首。排名第二的《口袋妖怪 钻石 · 珍珠》以 576 万 6571 套销量紧随其后。排名第三的《来吧！动物之森》销量也达到了 513 万 3862 套。



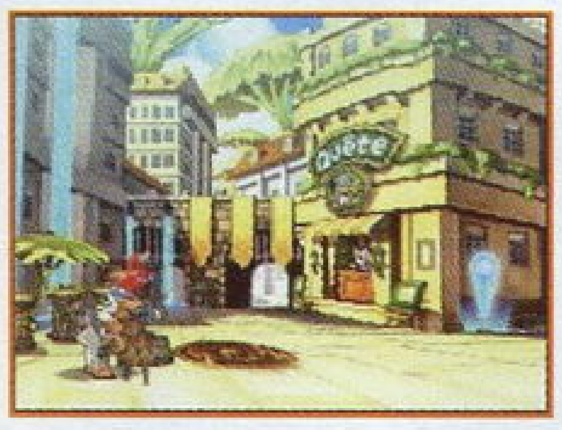
软件 SOFTWARE 十年磨一剑！ NBGI《天空机器人》公布

以《.hack》等作品闻名的 Cyber Connect 2 公司最近公布了一款庆祝公司成立 15 周年的动作 RPG 新作，也是他们的首款 NDS 原创游戏，将由 NBGI 代理发行。这款《天空机器人》(Solarobo) 号称是一款从概念构思到开发总共历时 10 年的大作，为玩家搭建了一个独特的世界观。游戏的实际开发时间也达到了 3 年之久。



故事的舞台是由许多空中浮岛构成的雪帕德共和国，那里生活着犬人、猫人等种族，形成了独特的文化。主角雷德是一名"猎人"，将会操作爱机达哈卡，通过接受各种任务委托取得报酬的方式与妹妹"巧克力"一起展开冒险。雷德通常是乘坐在达哈卡的身上在城镇和迷宫里移动，和敌人交战时，也是借助达哈卡的力量。由于达哈卡并未装备武器，因此要利用其臂力抓起周围的物体朝敌人投掷，也可以直接将敌人抓起来丢出去。不过在达哈卡无法进入的某些区域，就只能从它的身上下来，以人类的状态进行各种行动，这时就会以潜入的方式进行。本作在场景的视觉效果处理方面，采用了独特的"远近贴图法"，这是一种介于 2D 与 3D 之间的画面效果，既有 2D 画面的柔和细腻，又可以随着主角的行动变化视角。





事件 EVENT 多款大作发售日泄漏

近日英国著名游戏零售商 GAME 流出一份内部新作发售日程表，标明了几款年度重要作品的发售时间，还包括一些从未公布的游戏，例如预定 10 月发售的《瑜伽 Natal》，以及《007》的赛车游戏（此前已有传闻称该作为 Bizarre Creations 开发）。由于多数游戏的发售日期经常会有变动，因此 GAME 的这份名单也只能是仅供参考。

游戏名	发售日
乐高哈利波特 1 ～ 4 年	5 月 28 日
异端世界	6 月 28 日
Brink	9 月
孤岛危机 2	9 月 24 日
吉他英雄 6	9 月
乐队英雄 2	10 月
使命召唤 7	10 月
辐射 新维加斯	10 月

特报 SPECIAL PS3 游戏平均质量最高

日本《FAMI 通》杂志最近发布的一份统计报告显示，截至 2009 年末《FAMI 通》打分的所有主机游戏中，PS3 游戏的平均得分最高，进入金殿堂的游戏比例超过了以往的任何一部主机。171 款 PS3 游戏中，有 71 款进入金殿堂（32 分以上，总分 40 分），占 45%。X360 游戏的表现也不错，240 款评分游戏中，104 款进入金殿堂，占 43.33%。Wii 的 257 款评分游戏只有 50 款进入金殿堂，比例为 19.46%。而 PSP 的金殿堂游戏比例为 23.2%，NDS 为 17.14%。

事件 EVENT 索尼发行！迈克尔 · 杰克逊游戏遗作将现身？

3 月 16 日，索尼宣布出资 2 亿美元，买断了 2017 年之前迈克尔 · 杰克逊 10 部相关作品的版权，其中除了专辑、DVD 之外，还包括游戏产品。这是音乐产业历史上最高额的一笔授权费，尤其是对一位已故艺人而言。

在合同期限内，索尼将会推出过去 30 年来迈克尔 · 杰克逊的经典作品，还包括一些从未推出的混合版作品，以及一些全新曲目。据报道，其中首张专辑将于 11 月发售。之后还会推出《Bad》和《Thriller》的周年纪念版、一个 DVD 合集，以及一款迈克尔 · 杰克逊的游戏。



▲DC 音乐游戏《太空频道 5》中的迈克尔 · 杰克逊。

迈克尔 · 杰克逊是一位众所周知的忠实玩家，拥有数量令人惊叹的街机收藏，而且曾热情地参与了世嘉多部作品的制作，例如《月球漫步》、《太空频道 5》等。在这位流行天王逝世前，还在参与开发一款游戏，由他自己的制作公司 MJJ Productions 开发，可惜该作仅开发了数月，迈克尔 · 杰克逊就不幸辞世了。有传闻称 MJ 在该作中以自己的形象登场，而且还为其录制了配音，并提供了他的热门歌曲。MJJ Productions 的一位发言人说："我敢肯定这款游戏有发售的一天。迈克尔热爱游戏。"

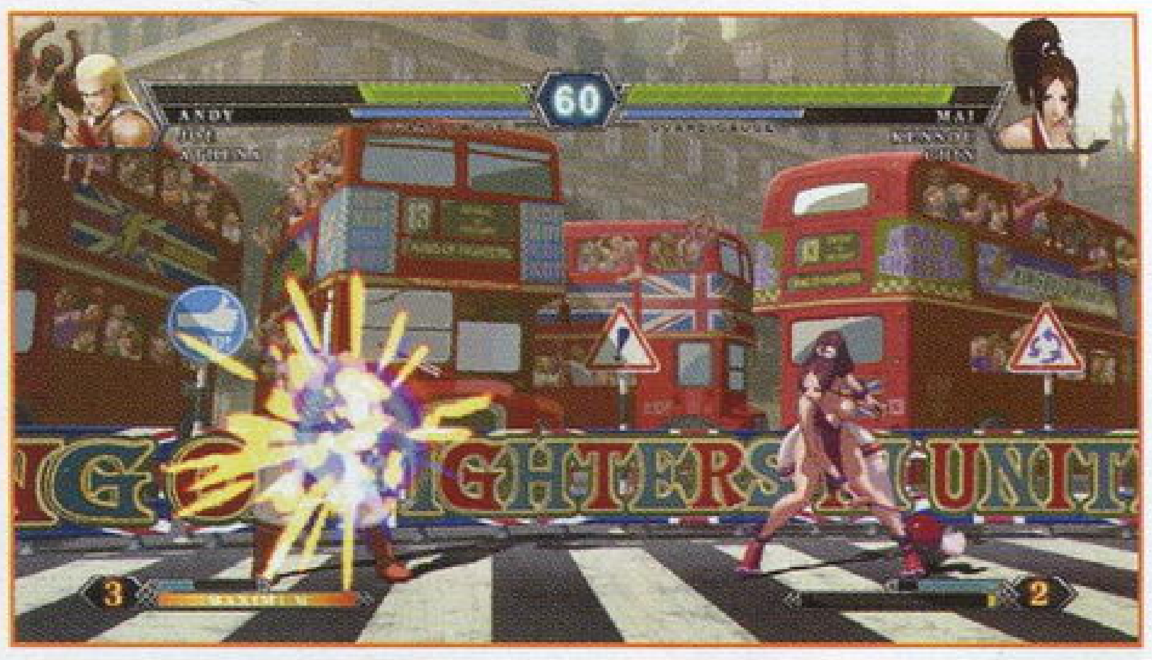
软件 SOFTWARE 不知火舞归来！《格斗之王 XIII》夏季登场



SNK Playmore 于 3 月 25 日举办新闻发布会，正式宣布将于 2010 年夏季推出街机 2D 格斗游戏《格斗之王 XIII》。与之前的《格斗之王 XII》一样，本作将会采用 720p 高解析度 2D 画面，沿用了 3 人组队制，而且会收录更多的参战角色与全新的格斗系统。

《格斗之王 XIII》将会收录 10 组队伍，增加了在前作中缺席的系列 3 名高人气女性格斗家：不知火舞、阪崎百合和 King，之前在 PS3 和 X360 版中新增的伊丽莎白与玛裘雅，此外还有 6 名角色将在今后陆续公布。本作的每个登场角色都有 10 种配色造型，为系列史上最多。在关卡方面，确定的新增关卡有大相扑秋场所、巴士总站、阳光丛林、泰姬陵广场。

本作在系统方面将会追加通过消费力量槽强化必杀技的“EX 必杀技 /EX 超必杀技”，实现多段命中、无敌状态、击中后追击、飞行道具速度加快等效果。Hyper Drive 槽蓄满时，可以发动 Hyper Drive 模式，一定时间内可以施展威力惊人的超级连段攻击。



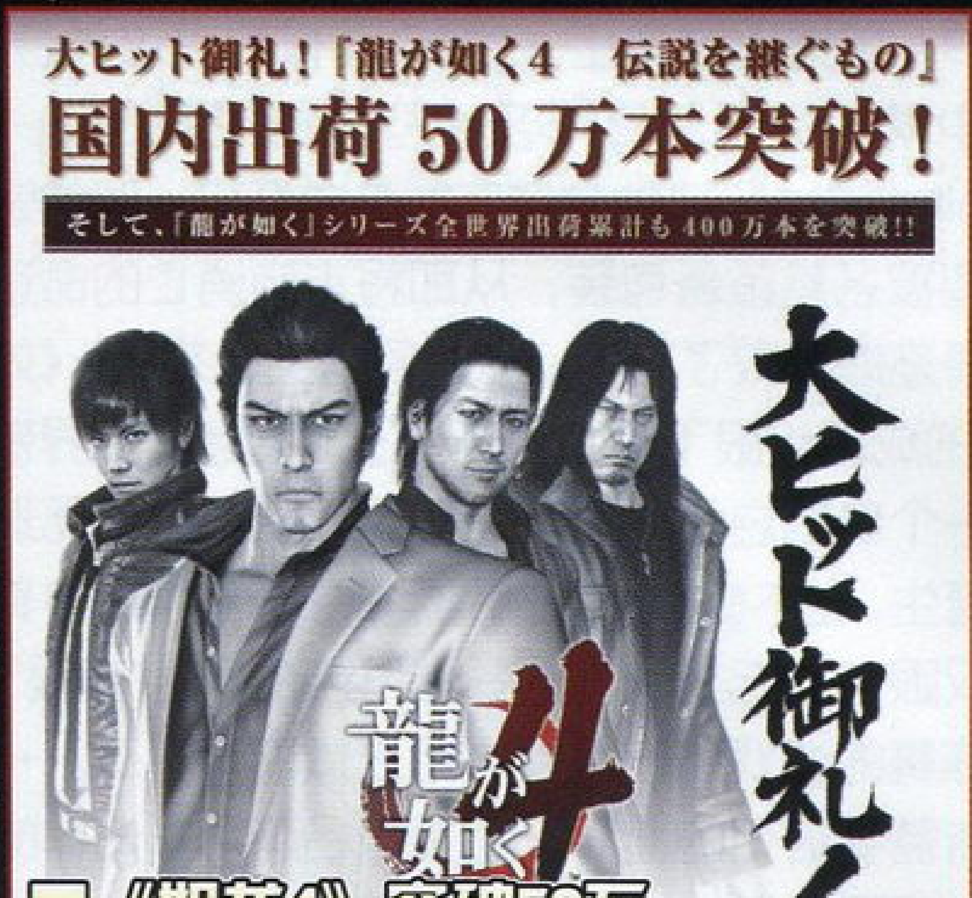
软件 SOFTWARE 恋爱之旅！《Love Plus +》夏季出发

Konami 宣布，备受好评的 NDS 恋爱游戏《Love Plus》将于今年夏季推出续作《Love Plus +》。本作继承了前作的主要系统，内容围绕与高中女生的恋爱交往，最大的改变之处是在学校的日常生活之外追加了“旅行”要素，让玩家体验更令人怦然心动的恋人生活。

本作收录的仍然是前作的 3 名女主角，不过各角色的发型、发色和服装种类会大幅增加。当然还会有更加浪漫的新剧本，游戏系统也会有所强化，将通过通信机能实现全新玩法。本作可以继承前作的存档，让角色延续过去的回忆继续交往。另外 Konami 已经决定进行跨媒体发展，推出漫画、模型手办和街机游戏等关联商品。



SCENE 图说新闻



■《如龙4》突破50万

世嘉宣布，《如龙 4》再次延续了前作的热销势头，发售后不久出货量已突破 50 万套，该系列全球累计出货量已经突破 400 万套。

《灵异恐惧 3》尚未正式公布，海报已经被某西班牙游戏杂志披露。游戏的名称是“F.3.A.R.”，把 E 替换成 3 的游戏名并不罕见，不知道其中是否另有玄机呢？



■灵异恐惧3



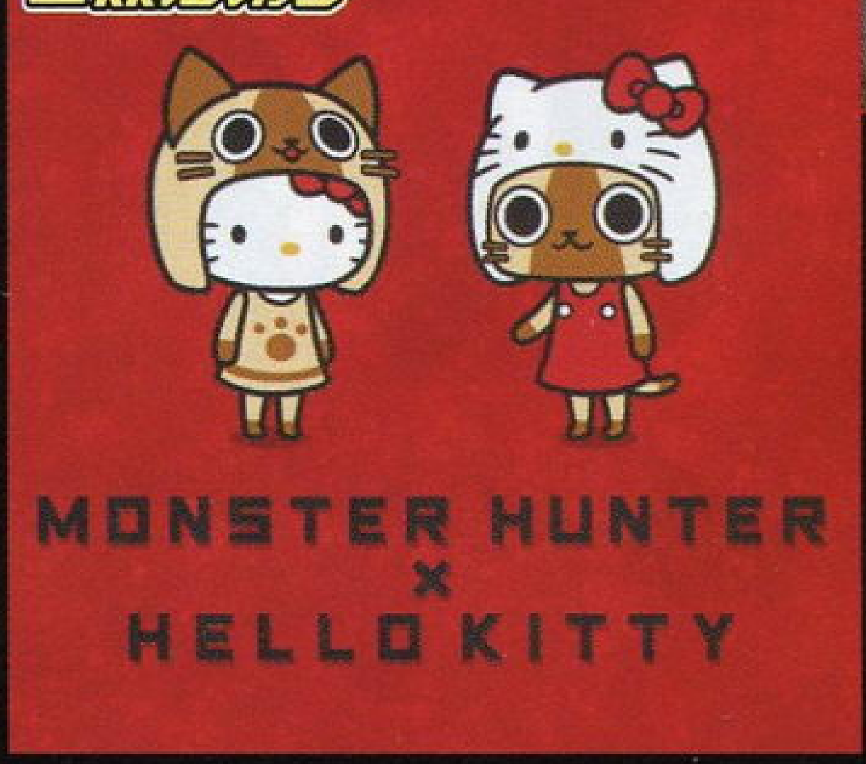
■特特莉的工作室





■街霸丧尸

Capcom 最著名的是什么？怪物、丧尸与街霸！如果街霸战士们都变成了丧尸，大概就是这幅模样！这是有“地狱工厂”之称的画家 Manuel Moura 的作品，《街霸》的几位著名角色都被他逐一“丧尸化”。也许这可以启迪 Capcom 制作一个“生化街霸”？



■双猫携手

“《工作室》系列”新作在约定的时间正式公布。这次换了个新主角——成长在渔村的特特莉，这个 13 岁少女看起来有些天然呆的样子，为了寻找母亲而踏上冒险旅程。

日本的第一名猫“Hello Kitty”将会与《怪物猎人》的随行猫携手，在《怪物猎人日记 暖洋洋的猫猫村》中你将会找到 Hello Kitty 的特别道具。双猫合璧，势必萌倒无数女玩家。



如龙 4 传说的继承者

龙が如く 4 传说を继ぐもの

■ PS3 ■ SEGA
■ 2010 年 3 月 18 日发售

在本篇文章之前，笔者想先纠正一个认识上的误区：不少人习惯地将《如龙》看作是日本版的《GTA》，凡是《GTA》中已经实现的要素而《如龙》却没有的，都可以被视为该系列仍然存在的不足。这样的观点其实并不全面。原因很简单，以日本人的社会观和道德观，永远不会出现一款玩法和自由度堪比《GTA》的作品，这是无法改变的先天性限制，所幸这也并非坏事，另辟蹊径照样也能成就一款符合亚洲人口味的全新品牌。事实证明，《如龙》做到了。

去年春季3代刚刚发售不久，名越稔洋就马不停蹄地开始了《如龙4》的各种宣传活动，其中被媒体炒得最热的当属在全国各地甄选游戏中夜店小姐的活动。不仅甄选的过程在玩家中引起了极大的话题，夜店小姐选出后，名越稔洋也频频带领这7位佳丽出席各种公众活动。制作小组在这些夜店小姐的包装与宣传上投入的精力，丝毫不亚于推广普通艺人所下的工夫。高投入换来的亦是高回报，她们作为《如龙4》的宣传员兼形象代言人，将《如龙4》的魅力从游戏的层面提升至一种流行与时尚的高度，因此本作的人气想不旺都难。

光有"花瓶"是远远不够的，为此名越稔洋把眼光转向了商业化的角度。其实，在游戏中与真实的厂商进行联动，《如龙4》并不是第一个吃螃蟹的。不过如果说到联动所带来的效益与影响，恐怕《如龙4》却是在这方面做的最好的。在本作中，共有35家现实生活中的实名店铺和厂商参与赞助，SEGA为此既没有收取一分钱的广告费，也没有为任何一个品牌支付过权利金。虽然从游戏制作的角度来说，这样做并不能减少开发的成本，同时也不会增加游戏销售的利润，但以长远的眼光看，这却是一项潜力无穷的尝试。举个简单的例子：当你去便利店买一罐饮料，通常只要考虑个人喜好；而与游戏联动之后，看到同样饮料你便能会心地联想到《如龙4》并感叹"哦，原来这在游戏里也有。"这种无形的广告很大程度上提升了《如龙》在普通人中的品牌认知度，其带来的结果必然是双赢的。

一款成功的游戏总离不开一些成功的尝试，《如龙4》也是如此。该系列数量众多的迷你游戏一直是玩家关注的热点。而本作中，这类游戏虽然并没有在"数量"上大幅提升，但"质量"却有不小的变化，宗旨只有一个——向着成人向的方向发展。当然，这首先会涉及到尺度与游戏分级的问题，笔者推测名越稔洋心里应该有这样一笔聪明账：以"《如龙》系列"的题材和定位，再怎么遮掩或者修饰也注定是一款"D"级作品（对应17岁以上玩家），与其为了在意受众面而缩手缩脚，还不如放开尺度有针对性地服务固定的玩家群体，此举既能将劣势转为优势，本身也合乎《如龙》的故事设定与游戏需要，可谓名正言顺。《如龙4》中为数不多的新增迷你游戏——温泉浴，大打成人向的擦边球，且不讨论该游戏是否真的能引起玩家的"妄想"，起码造成热议的焦点这一目的是百分百地完成了。一旦尝到了甜头，相信今后的《如龙》也会有更多这样的迷你游戏出现。

挖掘新人是必要的，而利用演艺界现有的资源来扩大《如龙》的影响力也未尝不可，这是名越稔洋通过3代获得的重要经验。于是，我们在游戏中"看到"了小泽真珠、成宫宽贵、桐谷健太、泽村一树这样炙手可热的演艺明星。这种营销策略，Level-5的"《莱顿教授》系列"以及《第二国度》也曾借鉴，只不过相比之下，2D的动画角色远不如3D的人物形象来得更直接更讨巧罢了。

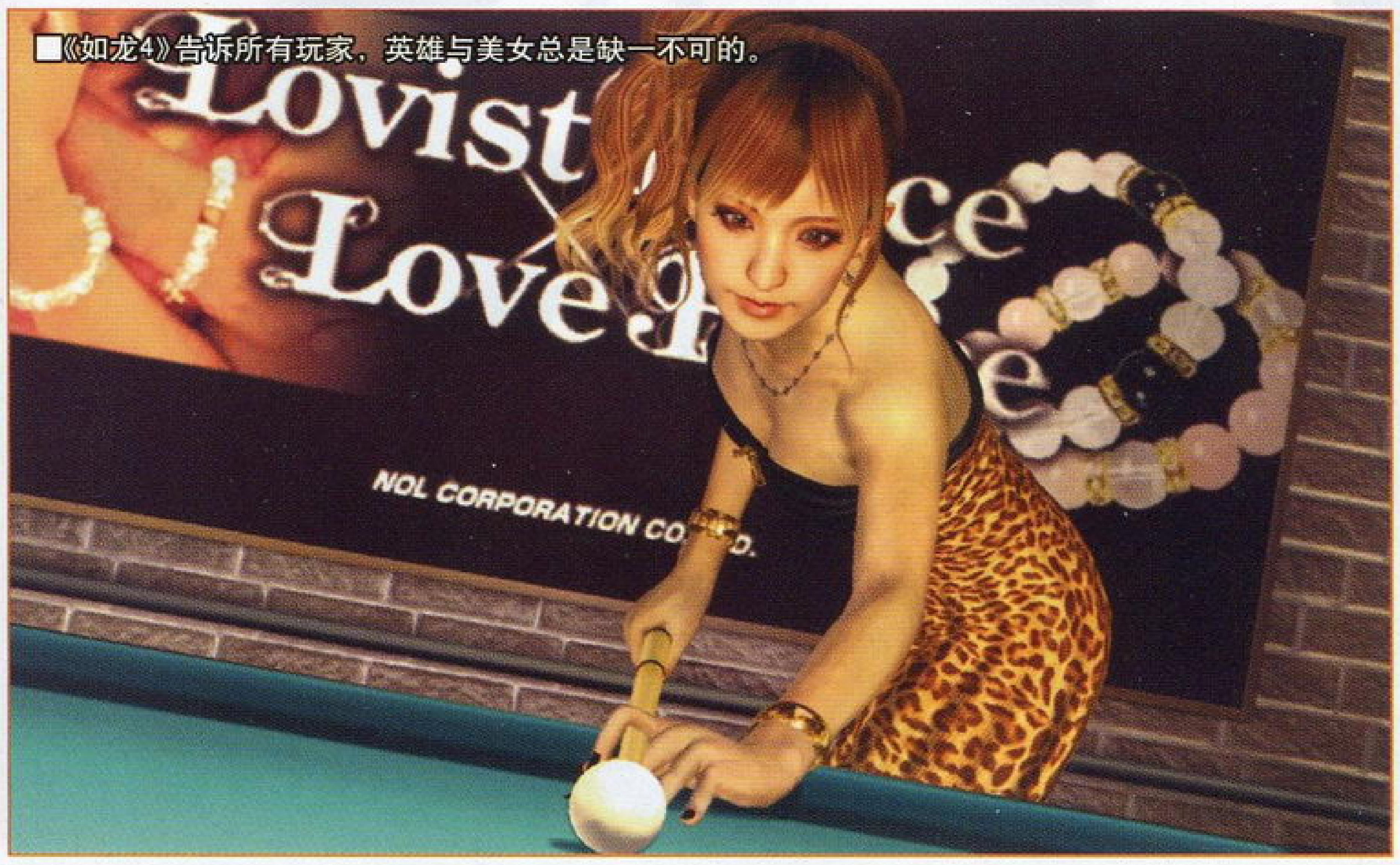
前面说的都是游戏的花边，下面再和大家聊聊《如龙4》的实际内容。

新作中玩家可以控制秋山骏、牙岛大河、谷村正义以及桐生一马这四名主角，这是4代最大的特殊之处。由于每个人的动作风格大相径庭，成长系统也相互独立，因此玩家有必要将四个人的攻击特点全部摸透。此外，游戏不仅对操作角色进行了细分，故事情节也按照每个主角各划分一大章节，多线发展的剧情设定倒是很像去年的《最终幻想Ⅹ Ⅲ》。对于一款强调剧情的动作来说，这样做的好处除了可以避免出现同一名主角一招吃遍天下的单调玩法（有心的玩家完全可以将本作看成是一款格斗游戏来进行研究），也能让剧本显得比较丰满，更深刻地将每个角色的形象印刻在玩家的脑海中。

另一方面，正如前文提到的厂商联动一样，"街头格斗"、"黑帮恩怨"这些主题同样也不属于《如龙4》首创。熟悉街机游戏的玩家大概都知道，SEGA曾推出过不止一款3D动作清版过关游戏，其中就包括名越稔洋亲手打造的经典名作——《Spike Out》。这种曾经在街机房红极一时的游戏类型被名越重新包装，从即将走向消亡的命运中又奇迹般地救了回来。从这层含义上来说，《如龙4》的成功给眼下缺乏创新、日渐低迷的业界带来了一个新的启示：任何一种游戏都不会毫无理由地诞生，也不会无缘无故地消灭，与其坐以待毙地感叹跟不上玩家味口的变化，倒不如从"病根"上对陈腐的游戏制作观念进行改造甚至变革。一个不断需要进化的业界，需要像名越稔洋这样的力量，需要"极道之龙"。

※注：至笔者截稿为止，《如龙4 传说的继承者》已顺利出货50万套，成为了系列初始销量最高的一部作品。


■名越稔洋和众演艺界的明星出席记者见面会。



■《如龙4》告诉所有玩家，英雄与美女总是缺一不可的。

板垣伴信高调复出最新访谈

前任 Team NINJA 当家制作人板垣伴信，凭借动作魅力十足的《死或生》、《忍者龙剑传》两大系列在业界成功树立了自己的品牌，而长发配墨镜的个性装束，加上毫无遮拦的言论与批评，更是让他成为玩家口中的话题人物。2008 年板垣因与东家 Tecmo 爆出纠纷不欢而散，退社后一度保持沉默的他在近日成立了自己的工作室——英灵殿（Valhalla Game Studios），并对外界宣称已开始着手新作的开发。以下便为板垣伴信近期接受的一次采访，让我们走近这位特立独行的制作人。

“英灵殿”董事长、首席技术总监



板垣伴信 Tomonobu Itagaki

甄选出的战士们云集之地——英灵殿

——您似乎两年没有在公开场合露面了，离开Tecmo之后都在忙些什么呢？

板垣伴信（以下简称板垣）：已经过了两年了吗？其实我也不是一直在瞎玩，构思新作品、拍拍照片、做做铁道模型什么，各种活动我都去尝试过。然后就恍然想到“嗯，差不多是时候回归本行做游戏了”。

——可否请教“英灵殿”这个公司名字的由来？

板垣：英文Valhalla是北欧神话中“甄选出的战士们云集之地”的意思。正如其名，我们想要在这里召集真正的有才之辈，做出世界最强的作品。创造让用户，开发者，以及相关之人都能感到幸福的娱乐产品是新公司的宗旨。

——让所有人都能感觉到幸福的游戏是什么样的？

板垣：我从很早开始相信，只有让创作者、玩家、以及连结二者之人（比如物流和传媒），三方都能满意的作品才能算成功。但是明显这是不可能的，特别是在如今闲七杂八各种阻碍横行的世道。

——您是指不能自由地制作游戏吗？

板垣：我做了20多年游戏，能同时满足上述三者的情况也就只有两三次吧。虽说很难有这样的机会，但也非绝无可能。因为毕竟这三者说话都是围绕着游戏的。但是就现在的日本业界来说，我觉得正在走向不可能。其实同时满足三方的方程式是有解的，但是加入所谓成本运作的理论后，我们迫不得已要无视这最最重要的三方，结果沦为无解。这样的话不是等于浪费我和我的同伴们的时间吗？于是我们就独立了。

——现在公司的成员有多少？

板垣：大约50人。有“舍我其谁”志向的兄弟们都来“英灵殿”一起干吧。话虽如此我们也没有搞成百十来人公司的意思。100多号人花一年做成的东西，50人花两年能做得更好。100乘以1和50乘以2算一下答案是一样的，但是在创意的世界答案却不同。我也明白谁都没有歹意，但是对于股票上市的公司来说，每年都必须不断在股市中证明其存在感。跟他们大谈坚持品质，屁用没有。但是呢，我们毕竟是制作人，比起算术还是更钟情于做东西。为了自己能拍板算数才搞起自己的公司。

只有我们才能做出的游戏，能让 400 万人享受的作品

——刚才您说到现在正在忙于新作的开发，会在近期发表吗？

板垣：以现在的阶段来说还不好讲，但可以说现在正在做的东西是任何人都没见过的新鲜玩意。

——发表之前具体的内容如果不便透露的话，稍微讲讲能在公开范围之内的东西吧？

板垣：最近的日本仿佛进军海外的志向高涨，至今为止我也没有做过特别面向海外的作品。只不过自己的游戏发售后一看，在海外卖的也不错。细想一下的话，从最开始我也没想过非要局限在“日本向”的框框里。所以说我做的不是面专门向谁的作品，而是面向地球人的作品。当然对我来说，日本人的强项、优点我是想融入到作品里的。比如日本人对于动画的造诣匪浅，能认真地对待繁琐细节等等，我自己也有这些优点。但是，倘若局限在“日本的就非得怎样啦，美国的就非得怎样啦”这样相对的价值观中，我觉得必败无疑。

——对于您对于新作销售数量的目标是多少呢？

板垣：本人的作品中销量最好的是《死或生3》，卖了200万张。因此这次怎么也得翻个一翻，拿出至少能卖400万张的作品。毕竟做出千万销量游戏的人也有，所以说400万谈不上是胡说八道的数字。

对于人物动感的追求世界第一

——说起板垣先生，在格斗游戏和动作游戏方面给玩家的印象比较强。前面说到目标400万的作品，您感觉比起格斗游戏，新作的类型定位在动作游戏的可能性更大一些，是这样吗？

板垣：没错。与人物动感相关的技术，我觉得我们是拥有世界最高水准的，所以必须活用这些技术，只是并非格斗游戏（笑）。诚然，如果现在投入我们的动画技术，是有可能给格斗游戏带来新的变化，但是之前我们已经把该尝试的都做尽了。



——那些技术到底是怎样的呢？

板垣：我们对于动画美学的追求是很高的，可谓执着之至。我们已经把格斗游戏允许范围之内的节奏感推到了极限。但是那怎么说也是4、5年前的技术了。如果使用现在的技术，往以前的游戏里注入更多的动态因素，生成更为精细的动画等等都是可能的。

——今后依然没有制作格斗游戏的想法吗？

板垣：在之前的公司，我已经做出了《死或生》——这个世界第一的格斗游戏系列。与自己的亲生女儿一决高下这等无意义之事我是不会做的。现如今的格斗游戏已经再次走进死胡同，不是我吹牛，如果当初没有《死或生》，格斗游戏这个类型早就结束了。当初是我想到了将“反击平衡系统引入格斗游戏”和那时一样，现在的格斗游戏也无非是徘徊在寻找其他的反击平衡系统上。如果没有人来打破这个现状可不行。

汇集世界各国顶尖技术的最新引擎

——新作是从引擎开始开发的吗？

板垣：这两年间，所有领域的技术我都亲自过目了，现今世界顶尖游戏达到的高度果然让人瞠目结舌。也正因如此，击败这些游戏才有意义（笑）。世界各地、无数人在开发着有趣的技术，然而这些技术未必都在增强游戏乐趣上发挥功效。本身了不起的技术，不用在提高游戏乐趣上，而仅仅为了节省人力资源而使用，我觉得这是极端的暴殄天物。这些技术应该被最大限度地活用，一边发出感叹，一边水到渠成地应用这些技术，这样才对。从根本上说，技术也只不过是为了提供新的游戏方式而生的。因此我和我的同伴们会以朴实的态度紧紧地抓住新技术的命脉，为大家奉献出最有趣的、最棒的游戏。虽然现阶段有关新作的具体情报还不便透露，但是“英灵殿”的全体员工、技术者、艺术家们，对巅峰的执着坚如磐石，请各位务必期待！



文 Huilei 编 星夜 美编 木仙

走进 GDC2010，解读游戏产业

解读GDC

游戏开发者大会（Game Developers Conference，简称 GDC）是全球最大的游戏产业专业会议，自 1988 年创立开始于每年 2 至 3 月在美国加州（**注 1**）举行，为期五天。GDC 作为针对游戏业从业者的专门会议，与每年 6 月举办的商业展会 E3 相比更能为外界提供游戏业的最新动态以及发展趋势，因此也是全球游戏爱好者们每年春季关注的最大焦点。

经过长达二十多年的发展，如今的 GDC 已经形成了一定的格局，涵盖了游戏业几乎所有可能会涉及到的领域及内容。比如今年的 GDC 就主要分为以下几块：

1. 独立游戏节

（Independent Games Festival，简称 IGF）

IGF 是全球最大的独立游戏（**注 2**）盛事。首届 IGF 举办于 1998 年，旨在支持和促进独立游戏产业的发展并对杰出的独立游戏业者进行嘉奖。IGF 一般会于每届 GDC 召开的前一年秋季在全球范围内征集参赛作品（分为专业组、学生组以及近年增设的移动游戏组三个组别），并于次年年初揭晓决赛入围作品。入围作品的开发者除了可以免费获得价值不菲的 GDC 全权通行证之外，其作品更可在 GDC 展区供人们试玩。不少优秀作品（如《Portal》）



■SCEA展台的大屏幕正在宣传Move。



■索尼的3D游戏试玩。

注1： 举办地点在圣何塞、圣克拉拉、长岛和旧金山等数个城市之间有过多次变动。自2007年起至可以预见的未来，GDC都将在旧金山的Moscone会展中心举办。

就是通过这样的机会被游戏发行商相中并最终开发为商业版的。IGF 的最终获奖结果会在每年的独立游戏节颁奖典礼上揭晓。

2. 会议（Conferences）

作为 GDC 主要内容的会议共分为两大块：峰会及工作营（Summits & workshops）和主要会议（Main Conferences）。峰会及工作营被安排在 GDC 的头两天，以讲座及工作营的方式供游戏业各界人士（包括教育、研究、独立游戏开发、商业游戏开发等等）进行技术经验交流以及实际操作的指导。主要会议被安排在 GDC 的后三天，其内容主体为商业游戏开发商及发行商的讲座。这些讲座根据其内容的性质，通常可以被归类到音乐音效（Audio）、商业管理（Business & Management）、游戏设计（Game Design）、制作（Production）、程序（Programming）以及美术（Visual Arts）等几个类别之一。需要说明的一点是，一些重量级人物（如去年的小岛秀夫以及今年的席德·梅尔）的讲座会被特别标明为“基调演讲”（Keynote），并被安排在可容纳数百甚至上千人的大房间内举行。

3. 展会（Expo）

GDC 的展会区域通常于会议的第三天开始开放，其展示内容主要为针对游戏业从业者及相关产业从业者的各种产品和服务，如游戏教育研究机构的自我宣传、新技术及中间件（Middleware）的展示，相关商务及外包业务的洽谈，等等。展区有一块相当大的区域被划分为职业区（Career Pavilion），专门为游戏公司及游戏业从业者进行猎头与求职活动提供机会。此外，上头提到的 IGF 也在展区拥有自己的区域，而许多游戏发行商都会派人在 IGF 区物色合适的游戏。

4. 颁奖典礼（Awards）

每年 GDC 都会选出一个晚上用来举行独立游戏节与游戏开发者选择奖颁奖典礼。典礼分为前后两个部分，前半部分是针对独立游戏产业的独立游戏节颁奖典礼（Independent Games Festival Awards），后半部分则是针对商业游戏产业的游戏开发者选择奖（Game Developers Choice Awards）颁奖典礼。如果要类比的话，这个颁奖晚会可以被认为是游戏业的奥斯卡颁奖典礼，影响力非常巨大。

除了以上这四大块之外，GDC 期间还有不少商务及社交派对，不过大都有着特定的参加条件。

需要说明的是，自 2009 年开始，GDC 的负责机构 Think Services 增加了四个具有地区针对性的 GDC 会期，分别是 9 月的 GDC Austin（2009 年 9 月首次于美国德克萨斯州奥斯丁市举行）、GDC China（2009 年 10 月首次于中国上海市举行）、GDC Canada（将于 2010 年 5 月首次于加拿大温哥华市举行）以及 GDC Europe（将于 2010 年 8 月于德国科隆市举行）。而本文所指的 GDC 并不包含以上列举的四个新会期。



■Move提供了试玩，可能是因为开发度不高的原因，试玩DEMO存在较为明显的动作感应延迟。



■任天堂的展台，那三个小黑屋是《MH3》的试玩，不过人气不是很旺。



■在任天堂试玩区，《MH3》之外的游戏人气都比较旺。

典型游戏开发过程的简化模型

GDC 的字面意思是“游戏开发者大会”，那么究竟什么是游戏开发者（Game Developers）呢？在给出明确的解释之前，我们需要稍微了解一下游戏的开发过程。

如今的游戏产业据称最早可以从 1970 年代算起。当时随着个人电脑的发展，利用个人电脑进行的娱乐——电脑游戏的开发以及相应的消费者基础也逐步成形。当时的游戏开发难度不高，很多时候只需要一个程序员，而且一个程序员一年之内还可以开发出好几款游戏。这么一算，每款游戏的成本可说是相当低廉，只要能卖上几百套，写游戏的人（也就是最初的游戏开发者）就能获得可观的利润。但游戏开发完成之后问题也随之而来：如何将做好的游戏卖给消费者呢？开发者自身在一般情况下是没法将自己的游戏产品制成大量的拷贝并摆上零售商的货架的，所以这种时候就只能找到那些有能力及流通渠道的公司，利用这些公司的生产能力以及和零售商的联系来贩卖已经做好的游戏，再由公司将贩卖所得利润的一部分返还给开发者自身。这里，帮助开发者贩卖游戏的公司就是最早的游戏发行商（这一阶段大部分游戏发行商都是其他产业的发行商），将游戏制造分放到零售商以销售给消费者这种行为就是游戏的“发行”，而分放到零售商再销售给消费者这一部分就是所谓的“流通”。

之后，随着科技的发展、游戏消费者群体的扩大、消费者对游戏品质要求的提升以及游戏开发者数量的增加和竞争的加剧等诸多原因，游戏开发的难度及成本越来越高，原先那种一个人或者几个人埋头苦干几个月就能做出一款畅销游戏的情况已经十分罕见，游戏的开发也逐渐变成了数十人甚至上百人的团队协作。另一方面，能获取大量利润并有着广阔发展空间的游戏业吸引了逐利的资本，大量资金通过金融市场流入发行商手中。如此一来，游戏开发成本的剧增及巨额资本的汇入正好形成了配对，于是现今游戏产业之产品（即游戏）的开发过程也在这配对中逐渐成型。

一般来说，典型的游戏开发过程可以简化为以下模型：

1. 游戏开发者（若为公司则可称为游戏开发商）从游戏发行商手中获取资金支持（很多时候还会有技术及其他对于游戏开发的支持）以完成游戏的开发；
2. 游戏发行商负责游戏的营销，包括对于游戏产品的宣传以及拷贝的定价、制造、流通等各方面；
3. 游戏开发商从销售所得的纯利润中拿出一部分（称为版税，Royalty）返还给游戏开发者；
4. 游戏发行商拥有所完成作品的知识产权（Intellectual Property，简称 IP），但同时也承担相应的风险——由游戏所引发的亏损由发行商负责。

基于这一模型，所谓的游戏开发者（可以是个人或公司）在游戏的开发过程中所扮演的是创造者（负责产品的设计与实现）的角色。这是一个相对于游戏发行商所扮演的营销者（根据市场的需求，委托创造者制造相应的产品并将产品卖出去）而言的概念。若单从字面意义上理解的话，GDC 应该是专门面向负责游戏设计与实现的开发者的专业会议。但基于以上模型，如果没有发行商的话，游戏的开发过程是无法完成的，所以发行商自然也是会议的相关人员了。更进一步来看，任何一个成型的产业都会带动其他相关产业（如教育、科研、硬件设施开发……等等）的发展以形成产业链，并共同创造出巨大的经济效益——游戏业自然也不例外。所以，如今的 GDC 早已是一场面向所有游戏业及相关产业从业者的年度盛会了。

注2：所谓独立游戏是指未得到游戏发行商资金支持的游戏。

独立游戏业进化说



■IGF区人头攒动。

独立游戏是一个相对于一般意义上的商业游戏而言的概念。在游戏开发过程模型中，游戏开发者需要从游戏发行商那里获取资金支持以应对高额的游戏开发成本。而独立游戏区别于一般意义上的商业游戏的根本之处就在这里：独立游戏的开发没有得到游戏发行商的任何资金支持。之所以强调是区别于“一般意义上的商业游戏”，只是希望大家能理解一个基本概念：尽管绝大多数独立游戏都是由独立游戏开发者出于自身热情或理念而创作出来的作品（相对于从市场需求出发的“产品”性质而言），但独立游戏绝非没有商业化和赢利的可能性。其实如果回顾一下游戏业起点的 1970 年代，那些没有获取任何外界资金支持却能独立制作出完整游戏的程序员们就是纯纯正正的独立游戏开发者，只是由于当时条件的限制，不得不通过发行商来进行已完成作品的营销。

如今不少商业游戏开发者们一方面需要面对巨大的工作生活压力（加班赶工是家常便饭，待遇也比电影等相近行业的要差上不少），另一方面在动辄上百人的开发团队里很难实现自身的游戏开发理念。反观发行商方面，由于游戏开发投资的与日俱增及由此带来的巨大风险，游戏发行商们都倾向于制作市场风险较低的知名游戏品牌的续作或者跟风作品。久而久之，玩家们也越来越不满那些缺乏新意的模仿品，而不少知名游戏品牌也在这样的重复中走向了沉沦甚至消亡。面对这种恶性循环，不少业界人士曾大声疾呼创新的必要性，但由于上述游戏开发过程模型本身固有的缺陷（发行商为游戏开发投入大量资金并要尽量规避投资风险），这一顽疾很难在 AAA（**注 3**）游戏开发中得到根治。这两个矛盾的逐步凸现，预示着某种改变即将发生。

进入本世纪后，由于高速互联网的普及，数字发行（Digital Distribution。其实按字面意思应该直译为数字流通）这一起源于上世纪末的新兴发行方式得到了长足的发展。这种发行方式与基于物理载体（如卡带、光盘等）的传统发行方式不同，完全通过互联网下载来完成产品的流通。而独立游戏开发者们借助这一成本极低的发行方式，完全有可能在 PC 这一免费平台上完成独立游戏的发行工作（效率如何暂且不论）。另一方面，三大硬件平台商任天堂、索尼和微软也趁着这股数字发行的大潮，纷纷推出了自己的数字发行平台 WiiWare、PSN 和 XBLA，不但吸引了不少独立游戏开发者的加入，也填补了 AAA 游戏大作所没能涵盖的市场空白区——这几个平台上的数字发行游戏售价最高不会超过 15 美元，最低的甚至会低于 1 美元，所以那些不想玩 59 美元 AAA 大作的玩家完全可以选择较为廉价但又别有趣味的数字发行游戏。需要说明的是，前文提到的游戏开发过程模型在数字发行时代仍旧适用。发行商会跟规模较小的游戏开发商（不少原先为独立游戏开发者）签约，让其开发基于数字发行的小投资游戏，而游戏的知识产权归发行商所有。比如国内出身的著名游戏设计师陈星汉（Jenova Chen）所属的 thatgamecompany 公司以及其开发的两款获奖游戏《Flow》和《Flower》就属于这一情形。

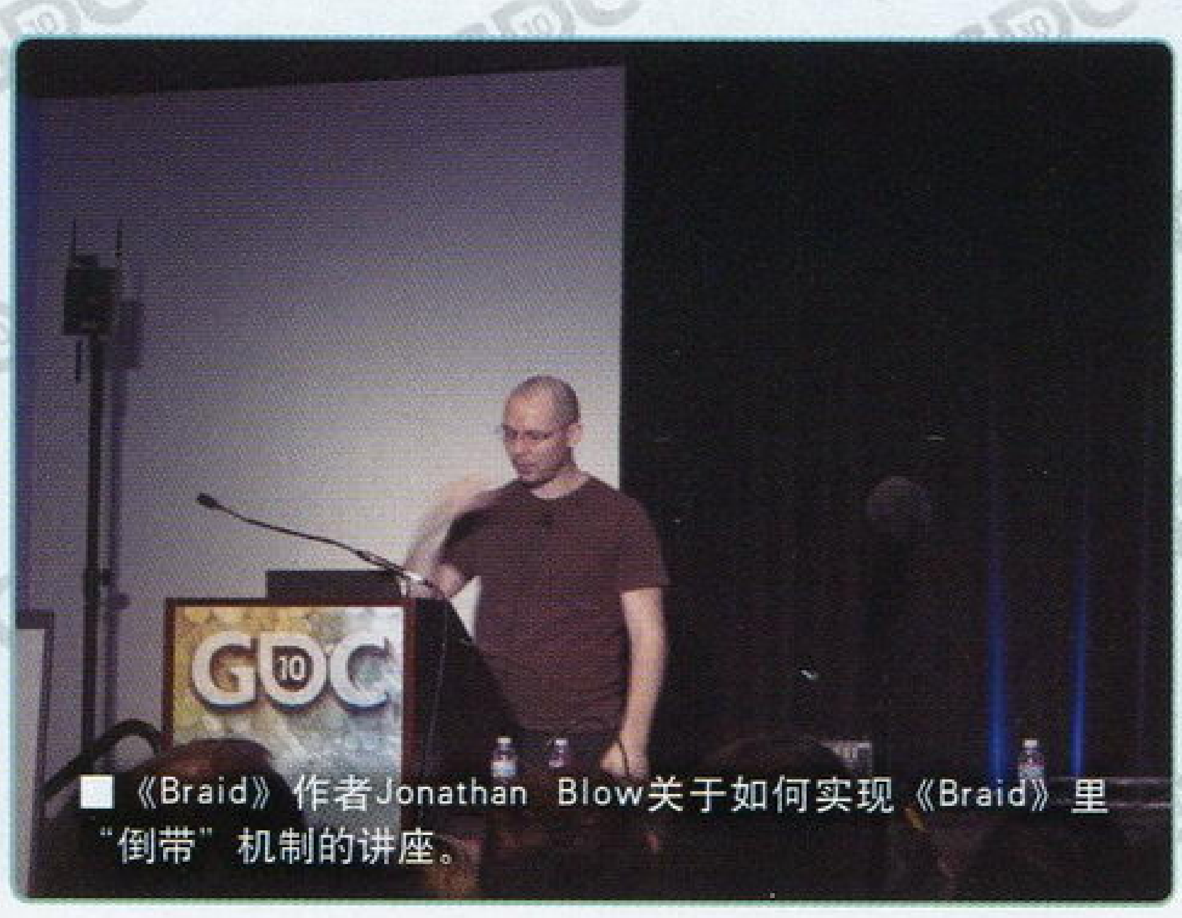
这里有一个比较著名的基于数字发行的独立游戏成功案例：2D Boy 公司的《World of Goo》。2D Boy 由两位 EA 公司的前员工 Kyle Gabler 和 Ron Carmel 成立，其首款游戏《World of Goo》获得了 2008 年 IGF 的三项大奖提名。此游戏的商业版在 WiiWare 和 Steam 两个数字发行平台上都有提供，但同时也在公司自身的 2DBoy.com 上提供付费下载。据 Ron Carmel 在 GDC2009 公布的销售数据，通过三个平台所获利润的比例分别为：WiiWare 约 55%，2DBoy.com 约 25%，Steam 约 13%——这么看来，游戏硬件平台商在数字发行方面还是具有相当优势的。

依据前文的游戏开发过程模型，发行商在游戏开发过程中主要起了两个作用：1. 为游戏开发者提供资金支持（其他方面的支持最终都能转化为资金支持）；2. 为游戏成品的销售提供渠道。虽说数字发行方式的出现基本解决了独立游戏的营销渠道问题，但游戏开发的资金缺口仍旧是一个相当大的难题。《World of Goo》开发时间为两年，花费 11.6 万美元（两位合伙人每人自掏腰包 2.8 万美元）。而像在各大平台上获得无数奖项和美誉的《Braid》，开发周期为三年，开发者 Jonathan Blow 更是为之付出了 20 万美元的高额成本（虽说这游戏在 XBLA 上发售后没多久就让他成为了百万富翁）。

难道除了发行商之外就没有渠道能解决独立游戏的开发资金问题吗？2D Boy 的 Ron Carmel 在今年的 GDC 独立游戏峰会上对此问题做出了以下探讨：他认为，传统 AAA 大作的高额预算以及开发过程对于数字发行的小型游戏而言显得非常冗余，而在游戏发售之后发行商又从销售利润中拿走了过多的份额，导致开发者最终只能是替发行商卖命的“佃农”。而在发行《World of Goo》的过程中，他得出了一个结论，那就是对于独立游戏开发者而言，数字发行是最为有效的发行方式。如此一来，只要解决了开发资金问题，独立游戏开发者们就可以在很大程度上摆脱发行商的控制了。于此，Ron Carmel 提出了自己的解决方案：独立游戏基金（Indie Fund）。这个基金由在商业化领域取得巨大成功的几位独立游戏开发者共同成立，旨在通过一个透明和高效的甄选机制，让得到基金资助的独立游戏开发者在一个较为宽松的开发环境下完成独立游戏的开发。而这一计划最令人瞩目的一点就是它并不要求被资助者交出其游戏的知识产权，这同时也就意味着资助人不会对被资助者的开发决定进行任何指手画脚的干涉。当游戏完成并发售后，独立游戏基金首先会从销售所得利润中收



■《Flower》荣获游戏开发者选择奖的最佳下载游戏奖项。


■《Braid》作者Jonathan Blow关于如何实现《Braid》里“倒带”机制的讲座。



■Ron Carmel说明IndieFund的幻灯片。

注3：在西方游戏业，AAA（念作Triple A）游戏指拥有高额预算的游戏。如今PS3或者X360上的许多卖59美元标准价的光盘版游戏如《GTA4》、《FF X III》等都是此类游戏的代表。这类游戏一般都有上千万美元的投资预算，需要上百人的开发团队制作数年才能最终发售。

回投资，之后会按很低的比率来分红，以此来维持基金的运作。

以成功独立游戏开发者的资金来支持其他独立游戏开发者的游戏开发和商业化，这真的是一个非常具有理想色彩的设想和尝试。不过话说回来，对于大多数的独立游戏开发者而言，要想将自己的游戏商业化，如今最为现实的模式仍旧是通过发行商来进行数字发行(知识产权是否转给发行商一般要看发行商投入了多少钱以及具体的谈判)。许多独立游戏开发者会将自己的作品(大多为未完成的 demo)提交到各种独立游戏赛事，如能获取奖项就会赢得媒体和发行商的关注并获得商业化的可能性。

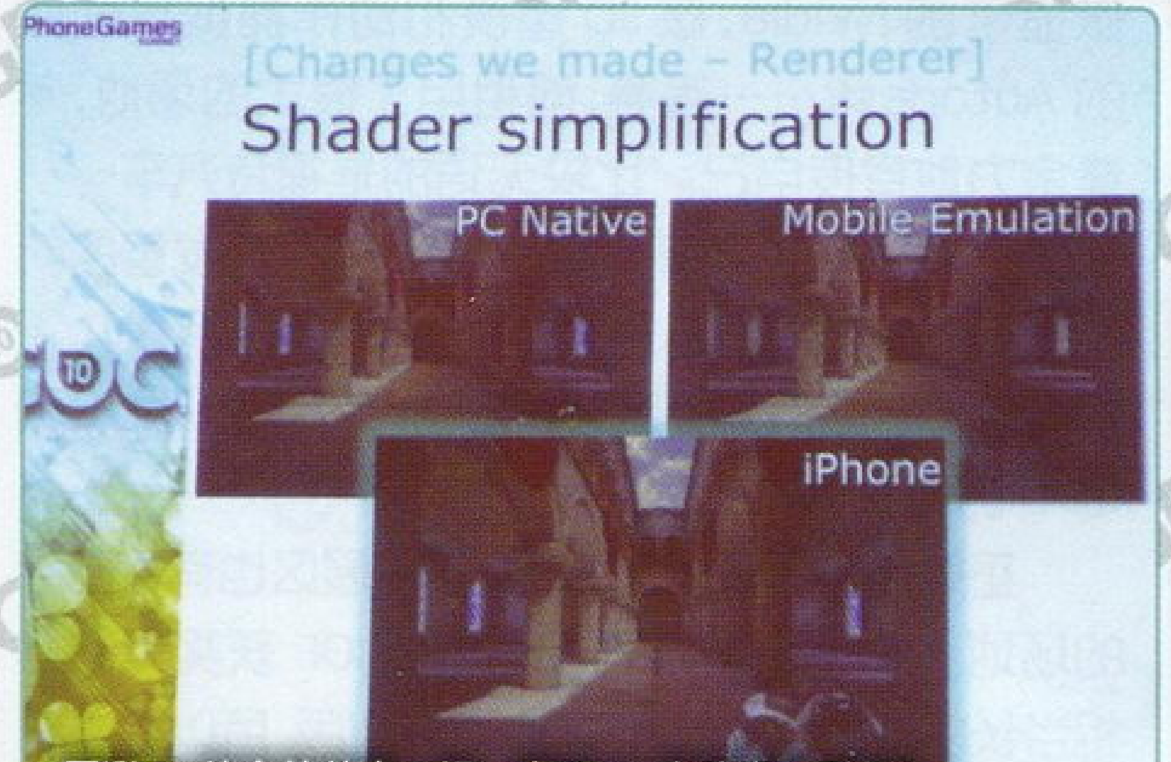
在今年 GDC 的独立游戏节颁奖典礼上，荣获最高奖项“Seumas McNally(**注 4**) Grand Prize”的《Monaco》的作者 Andy Schatz 在领奖台上的获奖感言也许最能表达独立游戏开发者对于游戏发行商的矛盾心情吧：

“……我要感谢 EA——我在从你们那里学到了很多东西。但也正是因为在你们那里干得很窝火，我才决定走人去做我自己的游戏，也就才能有我现在站在这里，捧着这个大奖。”

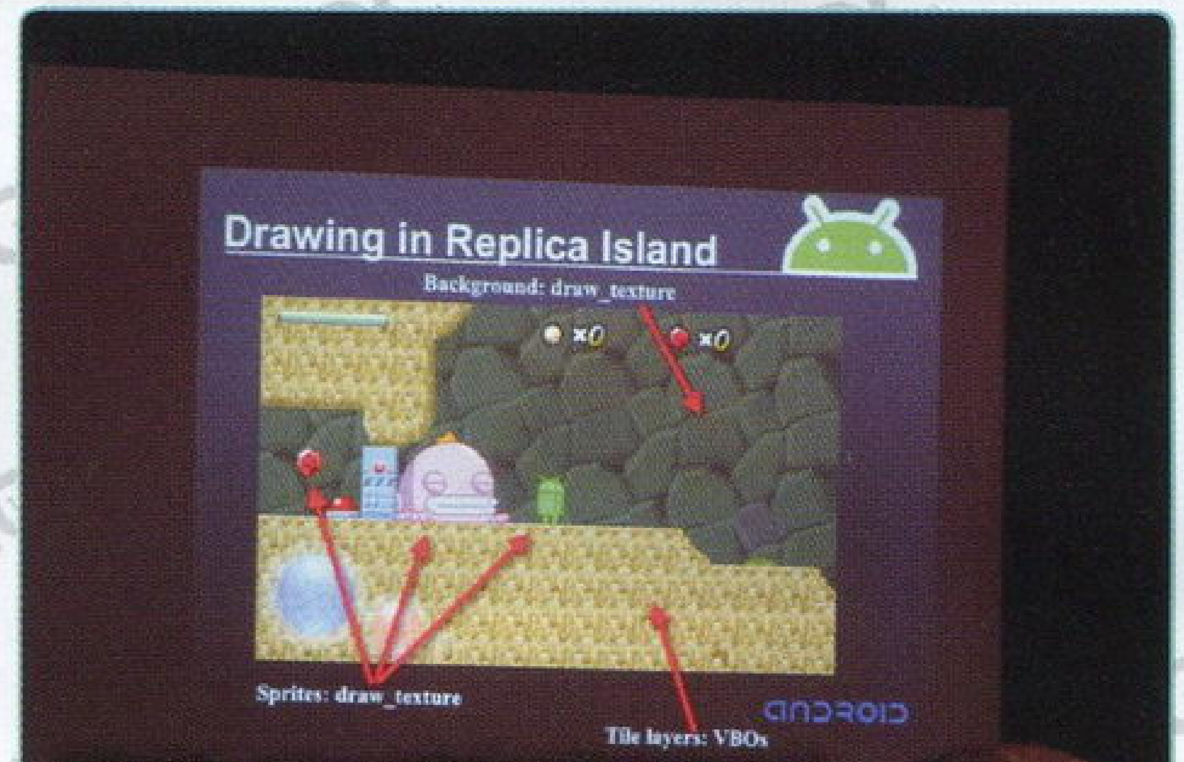


■《Monaco》的IGF试玩展台，右边那位是作者。

智能手机领域的战争



■iPhone峰会的其中一场，在iPhone上跑虚幻引擎3。



■谷歌的一场Android游戏开发讲座的幻灯片。

这个故事得从三年前说起。

2007 年 1 月，苹果公司 CEO 史蒂夫乔布斯在一次基调演讲中公布了一款划时代的掌上设备——iPhone。这一支持多点触摸、加速度感应以及 GPS 定位功能的智能手机系列于当年 6 月发售，并在接下来的近三年中达到了 3375 万台的惊人销量(还未算上没有电话功能的 iPod Touch 那超过 2000 万台的销量)。而苹果公司于 2008 年中启动的 App Store 软件商店，更是为成千上万的第三方应用软件开发者和游戏开发者提供了一个便捷高效的数字发行平台。这一举措得到了开发者和用户热情的支持和回应，极大地促进了 iPhone 上应用软件和游戏的发展，并让 iPhone 成为了能与传统移动游戏机 NDS 和 PSP 相抗衡的硬件平台。据分析机构 Flurry Analytics 的 2009 年美国移动游戏销量统计结果显示，iPhone/iPod Touch 平台上的游戏软件销量已经达到了 19% 的比例，超过了 11% 的 PSP 而成为了美国第二大流行移动游戏设备。

iPhone 游戏开发的盛行在 GDC 也有着直接的反映。去年的 GDC2009 就特意在峰会部分增设了 iPhone 游戏峰会(iPhone Games Summit)的环节，而今年的 iPhone 游戏峰会也依旧是人气旺盛，内容十分丰富：比如手机网络游戏的开发，对于收费模式的探讨，虚幻引擎 3 在 iPhone 上的应用，以及 GPS 定位游戏的尝试与总结……等等。相信随着今年年中苹果新产品 iPad 的发售，iPhone 游戏开发的热潮还将在一定的时间内延续下去。

不过很有意思的是，尽管 iPhone 游戏峰会人头攒动，但今年 GDC 移动游戏方面的焦点并不是苹果公司，而是苹果在 iPhone 业务方面(曾经)最大的合作伙伴之一——谷歌。

2007 年初 iPhone 公布的时候，谷歌就作为其最早的支持者，宣称将在 iPhone 中提供搜索和地图服务。但就在不久之后的 11 月，谷歌公布了当时外界猜测已久的谷歌版手机操作系统——Android。Android 是一个基于 Linux 核心的开放的操作系统，其用户可以不受各种专利的限制来自由获取能在诸多手持设备上运行的软件。而谷歌在公布 Android 的当天更是宣布了开放手机联盟(Open Handset Alliance)的成立。开放手机联盟是包括谷歌、宏达(HTC)、英特尔、摩托罗拉、中国移动、NTT DoCoMo 等 47 家移动软硬件制造商及移动运营商在内的商业联盟，旨在为移动服务创造无壁垒的开放标准。

由于 Android 和开放手机联盟的开放性特点几乎是与苹果 iPhone OS 操作系统的封闭性针锋相对的，苹果自然为此顾虑重重。果不其然，2008 年 10 月，首款搭载 Android 操作系统的智能手机 T-Mobile G1 正式发售。次年 11 月，硬件性能更为强大的摩托罗拉 Droid 登场。终于，在 2010 年 1 月 5 日，谷歌自主品牌的旗舰型 Android 智能手机 Nexus One 开始在谷歌网站上提供网络销售(由宏达代为生产)。谷歌的这些步步紧逼的行动使其与苹果之间的摩擦愈演愈烈，终于演变成了正面交锋——就在今年 GDC 召开前不久，苹果起诉了 Nexus One 的代工厂宏达，声称其所生产的包括 G1、Droid 和 Nexus One 等在内的多款手机上有专利侵权行为。先不论苹果的指控是否属实，其阻挠 Android 手机市场扩张的目的是显而易见的。

为了让 Android 手机在与 iPhone 的市场争夺战中站稳脚跟，推动第三方 Android 应用程序和游戏的开发是十分必要的。而另一方面，Nexus One 刚于美国本土发售不久，且即将于 2010 年夏季登陆欧洲，如果谷歌能在三月份召开的 GDC 上说服更多的第三方游戏开发者为 Android 进行开发，不但能推动这款手机在美国本土的销售，更是能为其在欧洲的首发储备好足够的软件阵容。为此，谷歌在本届 GDC 投入了巨大的物力和人力。根据谷歌和 GDC 组委会的合作规定，只要是在独立游戏峰会、iPhone 游戏峰会和移动／手持游戏峰会(GDC Mobile/Handheld)其中任何一个环节进行了注册的 GDC 参加者，就可以从谷歌那里随机获取一部免费且已解锁的摩托罗拉 Droid 或者 Nexus One！据笔者粗略估算，光这一项的开销就耗掉了谷歌至少数十万美元——这可不是去年任天堂送《节奏天国》那点花费可以比的。而在独立于 iPhone 游戏峰会之外的移动／手持游戏峰会中，谷歌专门赞助并举办了四场针对 Android 游戏开发的讲座，而每场讲座也都基本爆满，可见其宣传还是相当有效的。由于 Android 软件的开发环境采用的是 Java 这一普及率较高的编程语言，再加上 Android 平台的开放性，相信通过谷歌和第三方开发者们的努力，今后 Android 市场(Android Market，Android 平台上类似于苹果 App Store 的软件商店)上一定会出现越来越多的优秀应用程序和小游戏。

尽管苹果和谷歌在今年 GDC 的移动游戏类峰会中占尽了风头，然而在手机操作系统领域一直占有一席之地的微软也并非毫无作为。微软


■领取谷歌免费Android手机的队伍，从展馆内一直排到展馆外还要过个路口，很是壮观。

注4：Seumas McNally(1979.2.10～2000.3.21)，2000年IGF最高奖项得主。Seumas在获奖后不久就因何杰金氏淋巴瘤去世。之后，IGF组委会决定将最高奖项以他的名字命名。

的手机操作系统 Windows Mobile（简称 WM）虽然近年市场份额不断下跌，但仍以 7.9% 的占有率位居全球智能手机操作系统的第四位（位居 Symbian，黑莓 OS 和 iPhone OS 之后）。就在 GDC2010 召开前不久的二月中旬，微软刚刚公布了 WM 的最新版本 Windows Mobile 7（简称 WM7）。WM7 最大的亮点就是集成了 Xbox Live 和 Zune 的服务，从而能将微软在游戏和视听领域的优势延续到智能手机领域。

而就在 GDC2010 第一天，微软更是公布了其游戏开发套件 XNA Game Studio 的最新版本 4.0。XNA4.0 最让人激动的特点就是将完全支持 WM7，也就是说那些有 XNA 游戏开发经验的个人和团队，都是潜在的 WM7 游戏开发者！这一举措的公布很有可能会将智能手机上的游戏标准提高一大截，并吸引更多的传统玩家购入采用 WM7 的智能手机。不过具体效果会如何，还得等到 WM7 上市之后才能见分晓。

在不远的将来，融合了手机、PDA、游戏机、GPS 等功能的智能手机将会取代个人电脑，成为人们最主要的上网渠道和最常用的娱乐设备。而苹果、谷歌和微软在本届 GDC 上的表现，也预示着今后智能手机市场上的争斗将会热闹不断，还请各位读者好好期待。

产业的细分及产业链的成熟


■英特尔在北馆地下一层大厅的游戏试玩区，这个应该是用三个屏幕和体感控制器玩的《求生之路2》。



■关于中国游戏市场的讲座，教美国人如何在中国开公司的漫画，很搞。

任何一个产业的发展都少不了分工和协作的细化，而产业的发展也必定会带动相关产业的发展并形成巨大的产业链。而今年 GDC 展区的热闹繁华，又一次印证了这一真理。

如果要说今年展区里什么内容最抢眼，相信不少逛过的人都会说：游戏引擎。所谓游戏引擎（Game Engine，也称为中间件 Middleware），是指那些为了方便游戏的开发而制作的软件系统。这些系统通常会集成一些开发环境的底层（如渲染引擎、物理引擎、音效、动画、AI、网络等等），使得游戏开发者可以集中于游戏本身的开发而不用为底层问题而分神。本届 GDC 展会上出现了多款商用及民用级别游戏引擎，数量比去年要多上不少，而且在宣传上很下功夫。著名如 Epic Games 公司的虚幻引擎 3 就不用说了，一些老牌游戏引擎如 Crytek 公司的 CryEngine3 和不少新游戏引擎如 Inferno Engine 也在宣传方面下了不少血本，大展台、巨幅广告、现场讲座教学……无所不用。这里不得不提的是最近十分红火的民用级别游戏引擎 Unity3D。这款起源于 2005 年的游戏引擎于去年年末进行了一次极为成功的融资并宣布了 Indie 版 Unity3D 的免费下载后，更是花费重金成为了本届 IGF 的黄金级别赞助商（Gold Sponsor）。而其展台很靠近展区入口，宣传的重点也正是支持如今十分红火的 iPhone 游戏开发的 Unity3D iPhone 版。

在引擎公司之外，外包（Outsourcing）公司的展台也不在少数。外包是指游戏公司为了维持核心竞争力，经常会将一些非核心业务转包给一些外部的专业公司，以降低成本并提高品质。如今的游戏外包业务种类繁多，比如这次让笔者觉得很有意思的是一家专门做树的 3D 模型的外包公司！这家公司提供关于树的从概念画到建模再到贴图渲染的一条龙服务，并备有相当的数据库供客户选择。从该公司提供的资料来看，许多著名公司如微软、BioWare、Epic Games 等都使用过该公司的外包服务。顺带一提，中国的美术外包业凭借着优秀的性价比，一直是国外各大游戏公司青睐的对象，而此次笔者就在展区见到了一家国内过来的美术外包公司，从其宣传册上看，业务水平确实了得。可惜，做得再好也只是帮别人做嫁衣裳，哎……

任何一个产业的发展，其根本都在于相关人才的培养。而作为游戏业人才培养第一线的游戏教育业自然也不会放过 GDC 这一游戏业界的年度盛会。如今美国的游戏教育产业十分红火，各种正规的非正规的游戏教育机构遍地开花。这次 GDC 展会上过来宣传招生的大学很多，而且宣传方面也十分舍得下本钱——比如笔者就经常看见身穿宣传 T 恤的大学生们向往来的游客发放各种小礼品和印刷精美的宣传画册。除了大学之外，一些游戏职业教育机构也有着自己的展台，从另一个角度来满足想在游戏业从业的人们的教育需求。

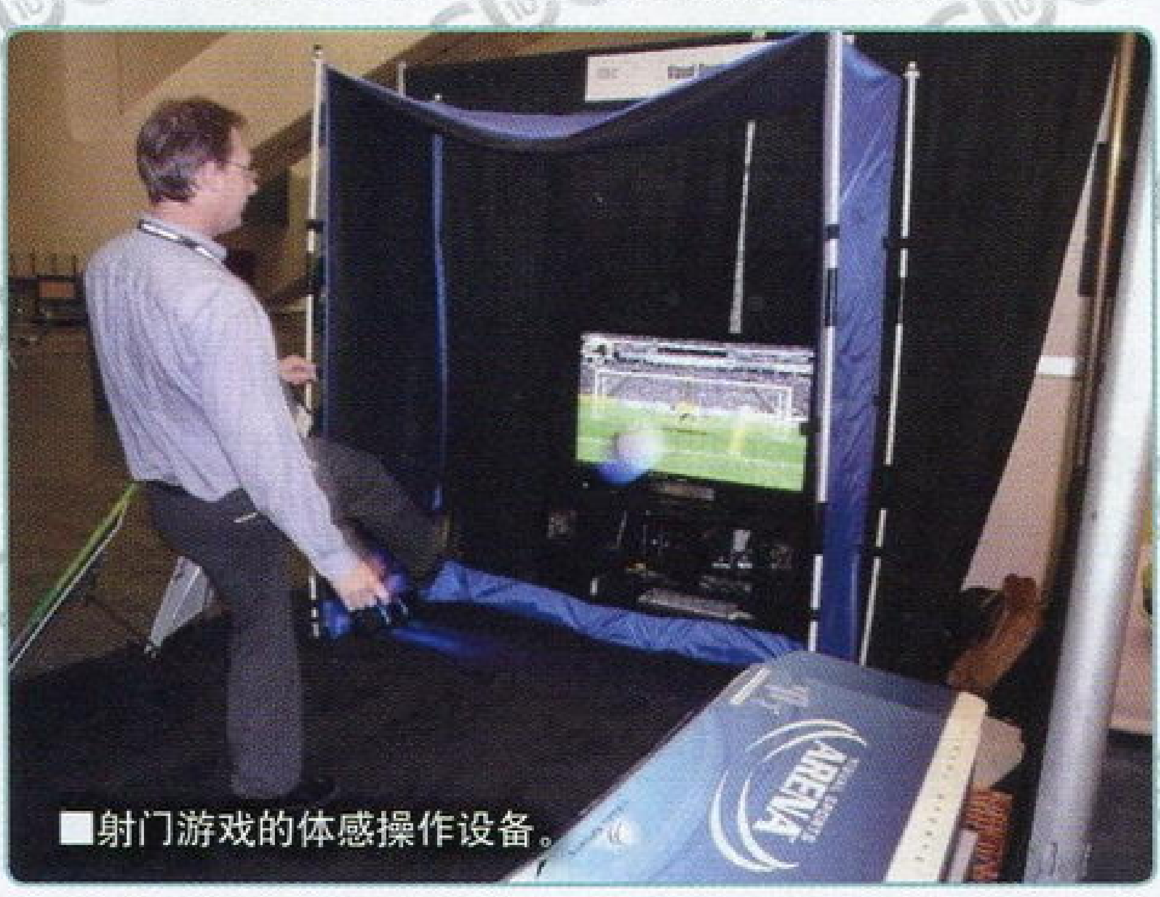
为游戏业提供相关软硬件服务的产业也在展会中表现得十分抢眼。比如做 CPU 的英特尔，做显卡的 Nvidia，做 3D 建模和动作捕捉等软件的 Autodesk……等等，都租用了很大的场地，不遗余力地宣传自己。比较无语的是福特汽车——这家老牌汽车企业竟然弄了辆即将在美发售的新款汽车进来做宣传，只是搭配了几个显示器让人们可以玩一款宣传安全驾驶的小游戏以显示和 GDC 的相关性。

正如前文所说，独立游戏节在展区也有着自己的场地。由于许多未开放下载的 IGF 获奖作品在相当长的一段时间内都不会有商业版，所以如果想一睹这些获奖作品的风采就只能老老实实在展区排队了。而这一区域除了独立游戏爱好者之外，也有许多由发行商派出的专员来物色合适的发行对象，所以一直是展区内最热闹的版块之一。

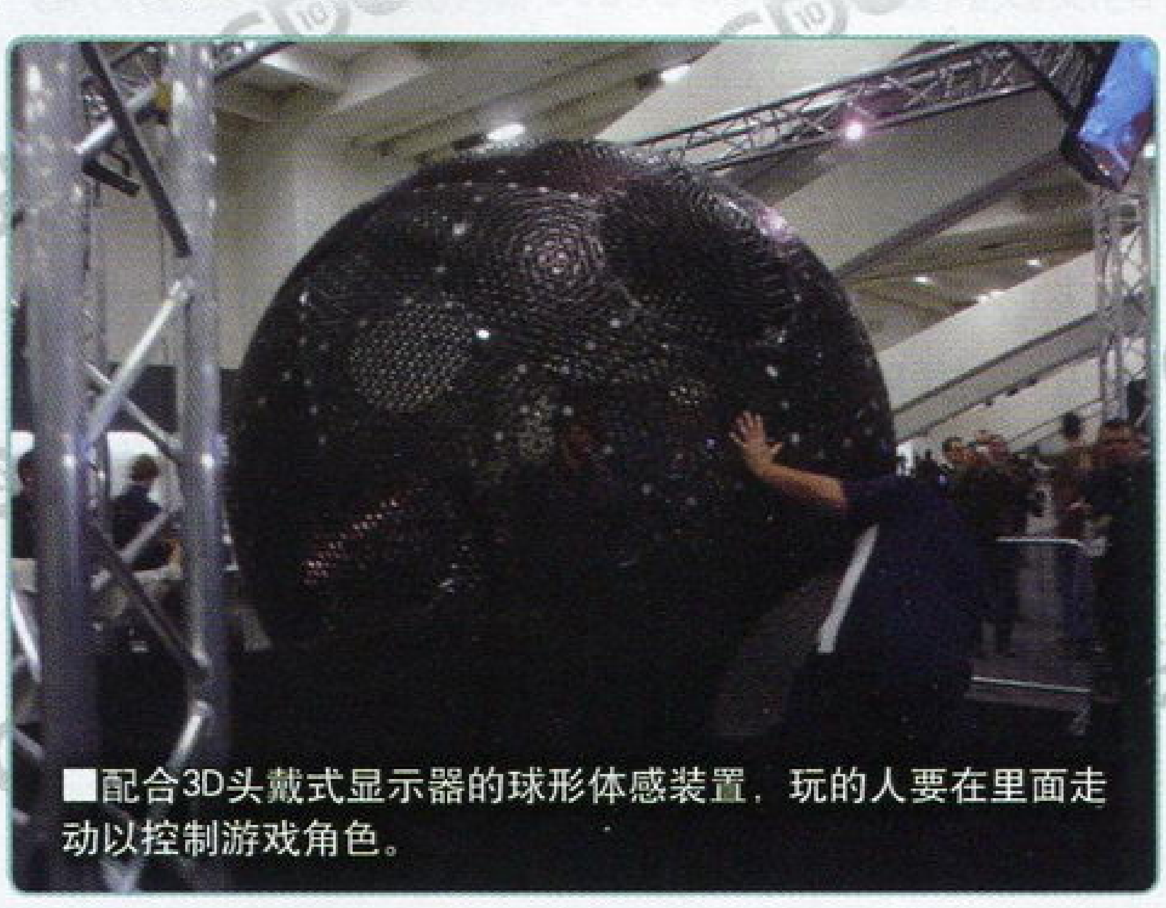
最后要说一下参展的各家游戏公司。由于 GDC 离 E3 较近，各家游戏公司估计都想把重磅新闻留到六月吧，所以这次展会基本都没有见到太多让人振奋的新闻。话虽如此，各家公司的展台基本都还是有一些比较有意思的亮点的。比如一进展区大门就能看见的 SCEA，刚确定名字的动作感应控制器 Move 以及支持 3D 成像的液晶显示器和 PS3 游戏是其两大主打。而不远处的任天堂展区则被四面白墙包得严严实实（估计墙内是商务会谈用的房间吧），只在白墙外展示着即将发售的 NDSi LL（美版叫做 NDSi XL）和《怪物猎人 3》、《罪与罚 2》等游戏软件的试玩。而微软就比较让人失望了，根本没有 Natal 游戏的展示——不过有钱的微软除了展区内的展台外，还在 Moscone 会展中心（GDC 举办地点）的南馆入口处摆了一个游戏体验展台，专供没有买票的一般游客试玩。除去三大平台商之外，其他游戏软件发行商和开发商如动视（Acivision）、暴雪（它的展区就在



■CryEngine3的展台



■射门游戏的体感操作设备。


■配合3D头戴式显示器的球形体感装置，玩的人要在里面走动以控制游戏角色。

注5：竞业禁止（Non-compete）指的是员工根据合同规定，在劳动关系存续期间或劳动关系结束后的一定时期内，不得到生产同类产品或经营同类业务且具有竞争关系的其他用人单位兼职或任职，也不得自己生产与原单位有竞争关系的同类产品或经营同类业务。

动视旁边。理论上两家公司也是合并了的，但暴雪的员工压根就不理动视的人……）、THQ、顽皮狗……等等，基本没有什么新游戏的展示。这些软件公司花钱进驻展区的根本目的其实并不是产品的宣传，而是招人。由于加州法律规定竞业禁止（注 5）为不合法，所以在加州蓬勃发展的游戏业之人员流动是相当的频繁——尤其是当一个从业者有一定的工作经验和职位之后，基本跳槽到任何一家公司都会受到欢迎。这虽然在很大程度上促进了加州游戏业的高速发展，但同时也是让许多游戏公司高管头大的问题。

对了，差点忘了说——展区里面其实有好几家中国游戏公司（虽然有几家是做外包的），其中最引人瞩目的自然就是来自深圳的腾讯了。腾讯最近在芝加哥成立了分公司，正在招兵买马打算大举进军美国和国内的网游业。看到不少美国人排在腾讯的展台前提交简历，不知怎地竟觉得很有喜感。

多元化以及社会接受程度的增加


■OnLive现场演示，游戏为《虚幻竞技场3》。


■用iPhone跑OnLive。

相信和笔者同龄的人，小时候都有过这样的经历。那时候，游戏是“洪水猛兽”，后来进化成了“精神鸦片”，而我们这些热爱游戏的的未成年人很多时候只能在家长和老师的严密监视下寻找各种机会偷偷地玩游戏——当然，也没少因为这个被大人们惩罚。好不容易十多年过去了，政府开始公开支持发展动漫和游戏等创意产业，各种相关产业也逐渐成型，但社会上却还是存在着一些刻意将游戏妖魔化的人，而整个社会舆论的风向与当年相比也未有多大好转。很多热爱游戏的朋友为此感到不公，感到困惑，甚至感到愤怒。

其实如果回顾一下历史，我们就会发现眼前的这一切并不是偶然。起源于 19 世纪末的电影产业在发展初期也有过步履蹒跚，也遭遇过人们的不解，也曾被刻意妖魔化过。但经过了 100 多年的发展，如今的电影产业已经被这个社会完全接受，成为了人们日常生活的一部分。就算这时候再有人站出来给电影产业扣帽子，相信也不会有人去理会了。而在游戏业起源比国内早数十年的美国和日本，游戏业的发展也并非一帆风顺，也曾出现过校园枪击案、热咖啡事件这类引起社会争议的负面话题。但随着时间的推进，能被越来越多的人们接受的游戏出现了。像 PS 上首次出现的如《FFVII》那样着重于用电影语言叙述故事的游戏，Wii 上的如《瓦里奥制造》那样的派对游戏和《Wii Sports》那样的健身游戏，iPhone 上的许多廉价但又能让人闲来玩上两把的小游戏，以及近年来如《开心农场》这样的社交类游戏……这些多元化的游戏产品和服务的出现，正是游戏业不断地自我调节以适应不同受众需求的体现。

当 OnLive 公司的创立者兼 CEO Steve Perlman 在 GDC2010 第二天的一场峰会基调演讲中宣布基于云计算服务的 OnLive 游戏广播服务将于 2010 年 6 月 17 日正式启动的时候，全场气氛沸腾了。OnLive 的商业模式完全抛弃了先贩卖硬件再贩卖软件的传统理念，将所有的游戏数据和运算工作放到服务器端来进行，玩家所在地的客户端只负责信息输入和输出——说得简单一点就有些像用遥控器看有线电视一样。如果这一计划能顺利进行，那其影响将会是相当的深远。这一模式将会使更多的人有机会接触到游戏，也会像 Wii 和 iPhone 那样极大地改善社会对游戏的接受程度。不过笔者在此并不认为 OnLive 的模式会取代现有的游戏商业模式，而只会是游戏产业多元化的又一体现。

虽说游戏是作为一种娱乐而出现的，但游戏在娱乐之外的应用也有着极大的潜力，能在很大程度上改变人们的生活。今年的严肃游戏（注 6）峰会结束之后举办了一个小型的严肃游戏作品展，上面展出的都是一些有着各种各样用途的严肃游戏。这些游戏有的是训练玩家如何在各种灾难中逃生的，有的是模拟养猪场经营管理的，有的是对小学生进行数学教育的……等等。笔者跟在场的一位年轻教授交谈了一下。这位教授的作品是为了教南美洲贫穷地区的孩子们学语文的手机游戏。据他所说，南美洲一些地方教育十分不发达，另一方面手机又相对较为普及（不过是那种黑白屏幕的非智能手机），所以他设想是否有可能通过当地这种较为普及的媒体来进行语文教育，并最终做出了这个游戏。笔者之后试玩了一下他的游戏，感觉可以解释为用“贪吃蛇”的游戏机制来玩拼字游戏——虽然按商业游戏标准来看并不是很好玩，但确实是一次很有意义的尝试。而这些尝试，也是游戏产业所不可或缺的多元化的一部分，最终定能将一些有价值的信息传达给特定的人群，并产生相应的改变。

这么一想，国内游戏业界虽然还有着这样那样的不足，和如今发展成熟的日美游戏界也还有着一定的距离，更是承受着许多来自内部和外界的压力，但国内游戏业者们终究是在一步一步摸索着向前迈进的。只要坚持下去，我们所期待的改变就终将会出现。

而能通过自己的眼睛看到这些国外正在发生的各种努力和改变，并通过文字将这些信息传递给那些有可能在将来为我们自己的游戏业带来改变的人——这也许就是笔者敲下此篇文字的意义所在吧？


■GDC结束后散场时的人潮。

注6：所谓严肃游戏，简单的说就是不以纯娱乐为目的的游戏。

栏目主持：晴天

日本游戏周间销量排行榜 TOP 10

JAPAN WEEKLY VIDEO GAME SALES CHART

2010 年 3 月 1 日～ 2010 年 3 月 7 日

1 NEW 口袋妖怪突击队 光之轨迹 NDS

ポケモンレンジャー 光の轨迹

■ Nintendo ■ 2010 年 3 月 6 日发售■动作冒险■ 4800 日元



游戏最大的特色就是可以使用触控笔在下屏幕画圈，以捕获拥有各种能力的口袋妖怪，解开场景或迷宫中的机关。而像系列以往传说级的怪物通过独有的“签名系统”，也能轻松实现随时召唤，对 FANS 来说很有吸引力。最大支持 4 人的联机任务是有别于以往数据交换的另一种玩法。

本周：160 532 套　累计：160 532 套

2 NEW .hack//Link PSP

.hack//Link

■ NBGI ■ 2010 年 3 月 4 日发售■角色扮演■ 5980 日元



作为整个系列年表中的完结篇，游戏巧妙地将历代的重要作品进行了串联，原创剧情的精彩程度可圈可点。游戏的玩法和流程上相比之前的作品简单了一些，但在 FANS 眼里本作还是有着不可替代的重要地位，其中全新绘制的人设以及原班声优的加盟是主要原因之一。

本周：60 487 套　累计：60 487 套

排名	游戏	发售信息	销量	平台
NEW 3	勇者斗恶龙IX（廉价版） ドラゴンクエストIX 星空の守り人（アルティメット ヒッツ）	■ 2010 年 3 月 4 日发售 ■ Square Enix ■角色扮演	◆本周 40797 套 ◆累计 40797 套	NDS
→ 4	新超级马里奥兄弟 Wii New スーパーマリオブラザーズ Wii	■ 2009 年 12 月 3 日发售 ■ Nintendo ■动作	◆本周 40685 套 ◆累计 3313667 套	Wii
↓ 5	喧哗番长 4 一年战争 喧哗番长 4 ～一年战争～	■ 2010 年 2 月 25 日发售 ■ Spike ■动作	◆本周 36515 套 ◆累计 108019 套	PSP
↑ 6	朋友聚集 トモタチコレクション	■ 2009 年 6 月 18 日发售 ■ Nintendo ■模拟育成	◆本周 35208 套 ◆累计 2917199 套	NDS

7 NEW 信长的野望 天道 PS3

信长の野望 · 天道

■ Koei ■ 2010 年 3 月 4 日发售■策略■ 8800 日元



本作是系列首款登陆次世代主机的作品，整个游戏的背景仍然被设定在日本战国时代，玩家需要选择一名武将开始统一天下的大业。和之前发售的电脑版不同，家用机版特别增加了全新的剧本和事件，配合高清画面和出色的音响效果绝对能让人有君临天下的感觉。

本周：32 964 套　累计：32 964 套

排名	游戏	发售信息	销量	平台
↓ 8	噬神者 ゴッドイーター	■ 2010 年 2 月 4 日发售 ■ NBGI ■动作	◆本周 28945 套 ◆累计 543494 套	PSP
→ 9	Wii Fit Plus Wii フィット プラス	■ 2009 年 10 月 1 日发售 ■ Nintendo ■体育	◆本周 25926 套 ◆累计 1677861 套	Wii
↓ 10	生化危机 5 导演剪辑版 バイオハザード 5 オルタナティブ エディション	■ 2010 年 2 月 18 日发售 ■ Capcom ■动作射击	◆本周 23537 套 ◆累计 214691 套	PS3

本周发售的《口袋妖怪突击队 光之轨迹》不出意外地登上了冠军宝座，但从首周销量上看，本作和之前两部作品存在明显的差距，其中最主要的原因就是本作选在了周末发售，比以往作品都是周四推出少了两天统计的时间。硬件方面，Wii 在发售 39 个月后终于在日本本土突破了 1000 万的销量，而这个成绩和 PS（36 个月）、PS2（31 个月）相比稍显滞后。

2010 年 3 月 8 日～ 2010 年 3 月 14 日

排名	游戏	发售信息	销量	平台
→ 1	口袋妖怪突击队 光之轨迹 ポケモンレンジャー 光の轨迹	■ 2010 年 3 月 6 日发售 ■ Nintendo ■动作冒险	◆本周 65355 套 ◆累计 225887 套	NDS
↑ 2	朋友聚集 トモタチコレクション	■ 2009 年 6 月 18 日发售 ■ Nintendo ■模拟育成	◆本周 35993 套 ◆累计 2953192 套	NDS
↑ 3	新超级马里奥兄弟 Wii New スーパーマリオブラザーズ Wii	■ 2009 年 12 月 3 日发售 ■ Nintendo ■动作	◆本周 34795 套 ◆累计 3348462 套	Wii

4 NEW 勇者别嚣张 3D PSP

勇者のくせになまいきだ：3D

■ SCE ■ 2010 年 3 月 11 日发售■策略■ 3800 日元



游戏的关卡数量较前两作有明显增加，新加入的全新怪物和知能系统则要求玩家对整个战场的把握更加准确，并不是只要一味地生产强力作战单位就能获胜。独有的家庭模式允许两名玩家在相邻的地图中发展，当勇者来袭时既可以互相帮助也能互相陷害，让整个游戏过程更富戏剧色彩。

本周：33 920 套　累计：33 920 套

排名	游戏	发售信息	销量	平台
NEW 5	真・三国无双 联合突袭 2 真・三国无双 MULTI RAID 2	■ 2010 年 3 月 11 日发售 ■ Koei ■动作	◆本周 31674 套 ◆累计 31674 套	PSP

6 NEW 绝对英雄改造计划 PSP

绝对ヒーロー改造计画

■日本一 Software ■ 2010 年 3 月 11 日发售■角色扮演■ 5800 日元



因为是出自同一个制作小组，所以游戏中随时都能看到“《魔界战记》系列”的恶搞元素。玩家的主要目的是为了守护世界的和平与魔王进行战斗，而在这之前必须通过地形随机变化的训练设施考验才行。除了收集部件强化人物外，人体和设施改造同样能对冒险的过程产生极大的影响。

本周：31 447 套　累计：31 447 套

排名	游戏	发售信息	销量	平台
NEW 7	战地 恶人连 2 バトルフィールド：バッドカンパニー2	■ 2010 年 3 月 11 日发售 ■ EA ■主视角射击	◆本周 28353 套 ◆累计 28353 套	PS3

8 NEW RPG 工具箱 DS NDS

RPG ツクール DS

■ Enterbrain ■ 2010 年 3 月 11 日发售■角色扮演■ 5800 日元



游戏最大的乐趣就是制作一款属于自己的游戏，甚至你还可以将其当作一款学习软件，了解游戏制作过程中会遇到的种种问题。与其他玩家交换各自制作的游戏，或者参加官方举办的创意大赛都是能带来更多乐趣的事情，你可以从别人的作品中找到灵感，并对自己的作品进行完善。

本周：23 766 套　累计：23 766 套

排名	游戏	发售信息	销量	平台
↓ 9	勇者斗恶龙IX（廉价版） ドラゴンクエストIX 星空の守り人（アルティメット ヒッツ）	■ 2010 年 3 月 4 日发售 ■ Square Enix ■角色扮演	◆本周 22013 套 ◆累计 62810 套	NDS
↓ 10	Wii Fit Plus Wii フィット プラス	■ 2009 年 10 月 1 日发售 ■ Nintendo ■体育	◆本周 21085 套 ◆累计 1698946 套	Wii

本周名列前三的游戏都是老面孔，尤其是《朋友聚集》在榜单中已经停留了大半年的时间，累计销量逼近 300 万，今后的表现同样值得持续关注。其他上榜新作中，《勇者别嚣张 3D》和《联合突袭 2》在首周销量上都比前作大幅下滑，FANS 的审美疲劳问题开始逐渐暴露，而继 2003 年后就没有再在掌机上发售作品的“《RPG 工具箱》系列”，即便首周销量并不算高，但是效率化却达到 80% 以上，很多店铺甚至出现了缺货的现象。

美国游戏排行榜 TOP 10

关注美国劲爆新作 把握游戏流行趋势

USA VIDEO GAME SALES CHART

2010 年 2 月 28 日～ 2010 年 3 月 6 日



1 战地 恶人连 2 Battlefield:Bad Company 2 X360

■EA ■2010 年 3 月 2 日发售■主视角射击■上周排位：－

火爆的网战是本作极具魅力的地方，因为不同于其他同类游戏，游戏在网战设计上主要是讲究团队配合，非常适合喜欢打配合的玩家，而种类丰富的载具也进一步提升了游戏性，玩家可以在游戏中过上一把驾驶美军坦克、直升机的瘾。惟一遗憾的就是游戏的单机部分制作稍显粗糙。

本周：669 761 套 累计：669 761 套

排名	游戏	厂商/发售	类型/上周排位	本周	累计	机种
2	战地 恶人连 2 Battlefield:Bad Company 2	■EA ■2010 年 3 月 2 日发售	■主视角射击■上周排位：－	◆本周 329655 套	◆累计 329655 套	PS3
3	美国职棒大联盟 10 MLB 10:The Show	■SCE ■2010 年 3 月 2 日发售	■体育■上周排位：－	◆本周 112668 套	◆累计 112668 套	PS3
4	新超级马里奥兄弟 Wii New Super Mario Bros. Wii	■Nintendo ■2009 年 11 月 15 日发售	■平台动作■上周排位：2	◆本周 95740 套	◆累计 5832302 套	Wii
5	暴雨 Heavy Rain	■SCE ■2010 年 2 月 23 日发售	■动作冒险■上周排位：1	◆本周 81976 套	◆累计 310572 套	PS3
6	跳舞吧 Just Dance	■Ubisoft ■2009 年 11 月 17 日发售	■音乐■上周排位：6	◆本周 68871 套	◆累计 810527 套	Wii
7	使命召唤 现代战争 2 Call of Duty:Modern Warfare 2	■Activision ■2009 年 11 月 10 日发售	■主视角射击■上周排位：7	◆本周 65965 套	◆累计 6761439 套	X360
8	Wii Fit Plus Wii Fit Plus	■Nintendo ■2009 年 10 月 4 日发售	■动作■上周排位：5	◆本周 65222 套	◆累计 4643560 套	Wii
9	生化奇兵 2 BioShock 2	■2K Games ■2010 年 2 月 9 日发售	■主视角射击■上周排位：4	◆本周 64343 套	◆累计 687324 套	X360
10	美国职业棒球大联盟 2K10 Major League Baseball 2K10	■2K ■2010 年 3 月 2 日发售	■体育■上周排位：－	◆本周 55772 套	◆累计 55772 套	X360

2010 年 3 月 7 日～ 2010 年 3 月 13 日



1 最终幻想 X III Final Fantasy XIII PS3

■Square Enix ■2010 年 3 月 9 日发售■角色扮演■上周排位：－

苦苦等待数月后，欧美玩家终于能够玩到这款系列的最新作，充满个性的人物和视觉特效从一开始就牢牢抓住了玩家的心。游戏的进行方式仍然是玩家争论最集中的地方，大多数人都对线性发展颇有微词，导致探索乐趣少得可怜，只能靠创意独特的战斗系统来进行弥补。

本周：584 250 套 累计：584 250 套

排名	游戏	厂商/发售	类型/上周排位	本周	累计	机种
2	最终幻想 X III Final Fantasy XIII	■Square Enix ■2010 年 3 月 9 日发售	■角色扮演■上周排位：－	◆本周 414415 套	◆累计 414415 套	X360
3	战地 恶人连 2 Battlefield:Bad Company 2	■EA ■2010 年 3 月 2 日发售	■主视角射击■上周排位：－	◆本周 185978 套	◆累计 855739 套	X360
4	Wii Fit Plus Wii Fit Plus	■Nintendo ■2009 年 10 月 4 日发售	■动作■上周排位：8	◆本周 89723 套	◆累计 4733283 套	Wii
5	战地 恶人连 2 Battlefield:Bad Company 2	■EA ■2010 年 3 月 2 日发售	■主视角射击■上周排位：2	◆本周 88712 套	◆累计 418367 套	PS3
6	新超级马里奥兄弟 Wii New Super Mario Bros. Wii	■Nintendo ■2009 年 11 月 15 日发售	■平台动作■上周排位：4	◆本周 85121 套	◆累计 5917423 套	Wii
7	使命召唤 现代战争 2 Call of Duty:Modern Warfare 2	■Activision ■2009 年 11 月 10 日发售	■主视角射击■上周排位：7	◆本周 67323 套	◆累计 6828762 套	X360
8	跳舞吧 Just Dance	■Ubisoft ■2009 年 11 月 17 日发售	■音乐■上周排位：6	◆本周 65196 套	◆累计 875723 套	Wii
9	暴雨 Heavy Rain	■SCE ■2010 年 2 月 23 日发售	■动作冒险■上周排位：5	◆本周 61199 套	◆累计 371771 套	PS3
10	使命召唤 现代战争 2 Call of Duty:Modern Warfare 2	■Activision ■2009 年 11 月 10 日发售	■主视角射击■上周排位：－	◆本周 53052 套	◆累计 3780767 套	PS3

新作打榜

和前段时间主流机种的新作混战相比，近两周日本游戏市场却意外地杀进了两款 PS2 游戏，看来赶上最后一班末班车的厂商在续作推出的策略上也会因为这个形势而作出改变，让固定的支持者随之向主流平台转移。欧美市场继续保持着“青黄不接”的状态，每周原创上榜新作的数量几乎不会超过三款，已经演变成了各种 Wii 游戏的“返场秀”。

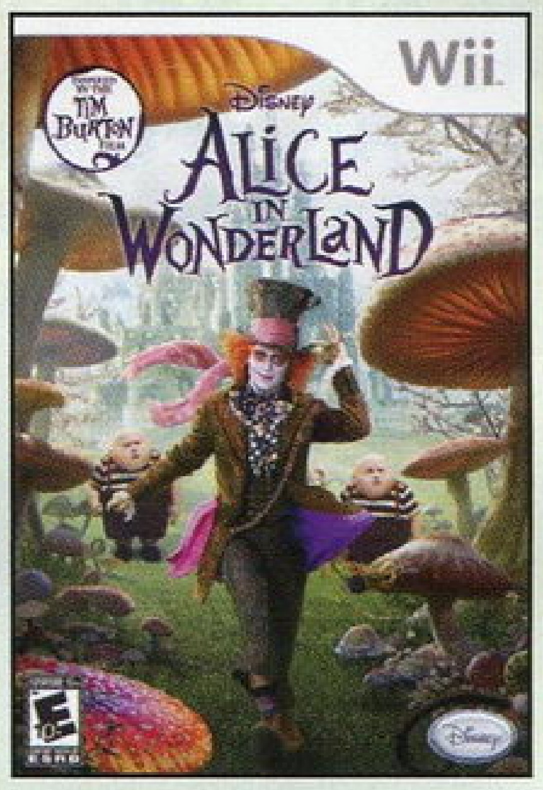
日本新作一览



排名	机种	游戏名称	发售时间
2010 年 3 月 1 日～ 2010 年 3 月 7 日			
11	PSP	大众网球 携带版	2010.2.25
12	PSP	装甲核心 最后的佣兵 携带版	2010.3.4
14	NDS	KERORO 军曹 RPG 骑士、武者与传说的海盗	2010.3.4
20	NDS	勇者斗恶龙 V （廉价版）	2010.3.4
25	X360	生化奇兵 2	2010.3.4
2010 年 3 月 8 日～ 2010 年 3 月 14 日			
14	X360	战地 恶人连 2	2010.3.11
26	PS2	召唤之夜 破灭之剑与约定骑士	2010.3.11
28	PSP	横行霸道 唐人街战争	2010.3.11
35	PS2	S.Y.K ～莲咲传～	2010.3.11
37	PSP	战斗之魂 英灵化身	2010.3.11

游戏在人物设定上借鉴了《西游记》,但实际的故事却是讲述一名少女的恋爱经历。选择不同的篇章进行游戏可以从不同人物的视点对主线剧情有更深入的了解，而同类游戏必不可少的“CG 鉴赏”和“场面回想”也会在通关之后开启。

美国新作一览



排名	机种	游戏名称	发售时间
2010 年 2 月 28 日～ 2010 年 3 月 7 日			
14	PSP	露娜 银色之星的和声	2010.3.2
20	PSP	神曲 地狱篇	2010.3.2
24	PS3	美国职业棒球大联盟 2K10	2010.3.2
26	PS2	美国职棒大联盟 10	2010.3.2
28	NDS	索尼克经典合集	2010.3.2
2010 年 3 月 8 日～ 2010 年 3 月 14 日			
11	PS3	如龙 3	2010.3.9
30	Wii	爱丽丝梦游仙境	2010.3.2
45	Wii	古怪赛车 冲撞	2008.6.17
46	Wii	美国职业棒球大联盟 2K10	2010.3.2
49	NDS	朵拉历险记 拯救美人鱼	2007.11.5

游戏的内容和电影的剧情相同，玩家需要操作爱丽丝在同伴的帮助下返回自己的世界。游戏中无论是解谜还是战斗都会频繁使用到体感操作，其中也不乏一些很新颖的操作方式，如果是看过电影的玩家再来体验本作会感觉更有意思。

2010 HARDWARE 日本主机销量榜

※总销量统计起始日期为2010年1月1日

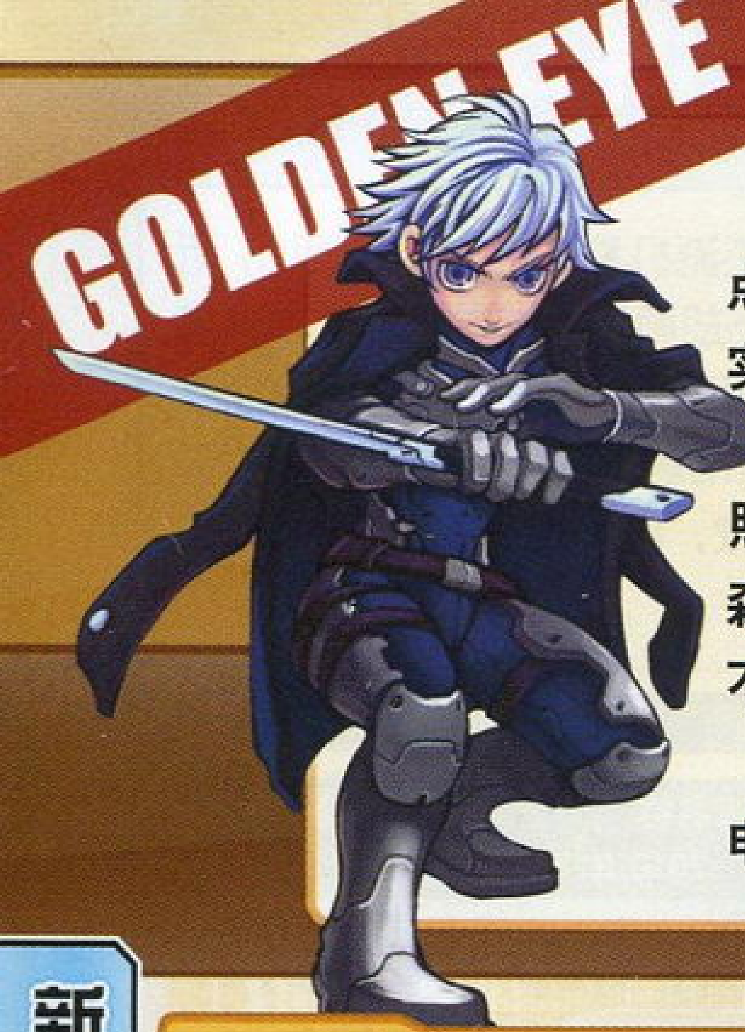
名次	机种	总销量	3 月 1 日～ 3 月 7 日	3 月 8 日～ 3 月 14 日
1	PSP	707 086 台	64 808 台	39 125 台
2	Wii	518 685 台	33 880 台	31 460 台
3	PS3	437 971 台	28 824 台	26 481 台
4	NDSi LL	355 078 台	23 611 台	21 604 台
5	NDSi	311 849 台	15 017 台	13 581 台
6	NDSL	75 193 台	4 316 台	3 920 台
7	X360	41 867 台	2 764 台	2 668 台
8	PS2	25 340 台	1 839 台	1 825 台
9	PSP go	20 454 台	1 275 台	1 191 台

2010 HARDWARE 美国主机销量榜

※总销量统计起始日期为主机发售日

名次	机种	总销量	2 月 28 日～ 3 月 6 日	3 月 7 日～ 3 月 13 日
1	PS2	51 945 205 台	21 852 台	19 019 台
2	NDS	45 713 118 台	140 874 台	133 019 台
3	Wii	32 355 436 台	190 362 台	135 072 台
4	X360	22 440 074 台	108 893 台	113 546 台
5	PSP	19 177 722 台	28 388 台	37 255 台
6	PS3	13 261 608 台	91 264 台	110 574 台

上表中的 NDS 包括 NDSL、NDSi 的销量；PSP 包括 PSP go 的销量



由于2代一竿子直接捅上了天，如此之高的起点确实给《战神Ⅲ》带来了一个骑虎难下的局面，实在是难为制作者们了。构思创意是一回事儿，而在各种条件限制下将其实现却又是一回事儿。按照2代最初的构想，盖亚身上应该是布满了茂盛的森林与河流，盖亚的体积应该比目前游戏中的要大不知道多少倍。

本期专门把《越狱》拿出来的点评完全是看在电视剧在国内曾经拥有过的高人气上。

最近发售游戏的多视角评价

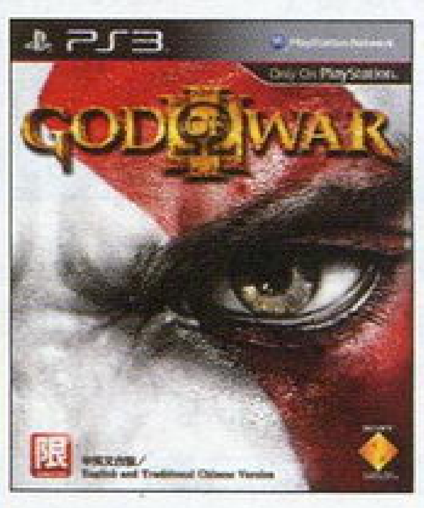
GOLDEN EYE

黄金眼

GOLDEN EYE CROSS REVIEW

黄金珍藏×2　热血推荐×2

战神Ⅲ



黄金珍藏

推荐玩家人群

●全体PS3玩家●呼朋唤友的爱热闹型玩家●追求视觉效果最高峰的玩家。

总分 29

ACE飞行员

将1代通关，望着端坐在战神王座上的奎托斯，令人荡气回肠。将2代通关，望着仰天咆哮的奎托斯，真恨不得立刻玩到3代。而将3代通关，我的心里却是空空荡荡的，一颗还未被完全点燃的心都不知要交给谁。因为我们不可能在其他游戏中找到同等的慰藉，惟有《战神》。怎么会是这样，到底少了些什么？

我曾经不止一次的驻足于场景中壮丽的壁画和雄浑的浮雕大门不愿离开。我曾经数次在BOSS战中激动地喊出：去死……去死……去死吧！然而这样类似的体验我们在前作中都经历过。虽然看得出制作小组已经花了九牛二虎之力来取悦我们，但像我这样贪婪的系列玩家，普通难度仅仅9小时就能通关，如此简单的挑战关卡，并没有从本质上提升的战斗系统，再加上这个看不到“希望”的结局，这次《战神Ⅲ》确实在心理上没有给我带来“酒足饭饱”的满足。可能越是喜欢一款游戏，对它的要求就会越高。如果这是一款原创游戏毫无疑问可以获得满分，然而这是千呼万唤的《战神Ⅲ》啊！



胜负师

对于一款10分起评的超级大作，任何缺点都会在无比的期待中被无情地放大，这或许是对《战神》最有爱的人没有打满分的主要原因。可惜黄金眼评分非10即9，无法给出更能代表我实际感受的9.6分，这里用的不是四舍五入，只是理智与激情我更偏向于后者。如果避开一切过早透露的资讯，完完全全是新鲜的体验，面对如此超一流之视效，如此吞山河之气势，其震撼程度绝对是难以置信的。一款能够提供十小时至高享受的游戏，还能把希望留给下一作，那就足够了。

Gouki

单单只是游戏为我们呈现的整体视觉效果，就已经领先了当前许多游戏一大截，再考虑到这是圣塔莫尼卡小组在PS3上的第一款大制作游戏，简直就可以说是一个奇迹了。虽然游戏的耐玩度依然不高，但重复“体验”的价值却不低，至少你可以好好欣赏一下“真正的”地狱、“真正的”奥林匹斯。海格力斯、宙斯之战的气场之强，已经不能用伟大来形容了。虽然一定会有人对故事如此“终结”表示不满，但考虑到这个系列的故事架构本身就足够离经叛道，也就在可以理解的范围了。

■从纯爷们到真汉子，奎爷进化！

■PS3■BD-ROM■SCE/Santa Monica■God of WarⅢ■动作■2010年3月16日■1人■无对应周边

如龙4 传说的继承者



黄金珍藏

推荐玩家人群

●喜欢日本流行文化的玩家。●对热血无比的格斗感兴趣的人。

总分 27

九兵卫

对于FANS来说，每年一作的《如龙》已经变成了一种生活习惯，4代也不例外。其实新作在画面和玩法上并没有脱离3代的影子，游戏中标志性的神室町核心结构也没有发生改变。不过，这并不妨碍本作在剧本设置以及战斗部分给玩家带来焕然一新的感觉：首先游戏被分为4个主角，每人各一个大章节，多线推进故事的发展令剧情高潮迭起，一波三折。而4个人战斗风格的不同也让本作的玩法变得丰富，更像是一款格斗游戏。值得称赞的是，本作中新增的屋顶区域与地下街非常庞大，探索要素也极为丰富，玩家可以全面了解一个“立体化”的神室町。尽管去掉了上作中的冲绳，但新作的赞助厂商依然达到了系列最高，更真实地描绘了一个现实中的日本都市。很多玩家关心的小游戏在本作里也是全部保留，“成人向”的进化痕迹明显。一直作为系列重要卖点的真人演员参演部分，在本作中也同样是亮点，新加入的小泽真珠、成宫宽贵、泽村一树等人在游戏中的还原度都可圈可点。



胜负师

一款除掉剧情只要几个小时就能完成主线的游戏，却可以让你花十倍精力在支线、迷你游戏、斗技场这些地方，哪怕只是想当一个美食家或是出入夜店的风流才子，也能让你乐不思蜀，这就是“《如龙》系列”的魅力所在，而4代将这种魅力传承并放大。虽然少了一张地图，但多层结构让神室町一个顶俩，再加上不同战斗风格主角们，游戏的丰富程度绝无缩水。当然，名越团队效率高与资源重复利用不无关系，如龙引擎适合做丑女也又一次得到的验证，算是白璧微瑕。

晴天

一个令人细细品味的片头加上一曲令人振奋的开场乐，这就是我所熟悉的《如龙》。本次的故事主要以4个身世不同的主角展开，4名角色不同的视点让玩家充分感悟到了人生百态，悬念迭起的剧情也是让玩家恨不得立刻就打穿游戏。无奈游戏中的分支任务非常厚道，各种小游戏让人眼花缭乱，夜店与卡拉OK更是让人无法抵抗，建议玩家先压制一下，等通关后使用奖励的200万再来大肆挥霍一番。4名角色的打斗方式各不相同，而且各种攻击手段应有尽有，绝对是一款可以让玩家体验黑道人生的经典之作。

■4名热血男儿的极道物语。

■PS3■BD-ROM■SEGA■龙が如く4 传说を継ぐもの■动作■2010年3月18日■1人■无对应周边

评分规则说明

满分为30分。30～27分为“黄金珍藏”级别；26～24为“热血推荐”级别；“热血推荐”以下级别的游戏，若在评语框中带有大拇指标志则为编辑个人推荐。由此也反映出编辑个人兴趣取向和该游戏的特色。对于多平台游戏，如果素质相当，采取统一评分的方式；如果素质相差较大则只对高素质版评分，另外版本以打分的形式出现。

正当防卫 2



推荐玩家人群

●喜欢GTA式游戏的玩家。●喜欢动作片和大爆炸的人。●喜欢简单直接的动作游戏的玩家。

热血推荐 总分 25

■最直接的暴力带来的简单快乐。

雷电

本作是一款《横行霸道》式的自由任务游戏，不过铁血战士打击邪恶独裁者的剧情比较薄弱，充满大爆炸的战斗场面才是游戏最核心的内容。也许玩时间久了会觉得重复和乏味，但是游戏本身就是通过最简单粗暴的爆炸、驾驶、射击和钩抓飞行这些方式，让玩家制造出巨大的混乱场面，并从中得到乐趣。

星夜

通常所谓的沙箱式游戏在动作方面都有所欠缺，这款《正当防卫2》却是一个异例。它不仅提供了巨大了一座巨大的岛屿给玩家探索，有100多种载具可以驾驶，同时它的动作场面之疯狂火爆也是在动作游戏中十分罕见的，一气呵成，可以与好莱坞动作大片媲美。美中不足的是枪战部分设计欠妥。

ACE 飞行员

超人是将内裤外穿，而本作主人公是在机舱外驾驶飞机，这种表现在业界中也算是独树一帜的了。比起前作，游戏的在演出效果上下足了功夫，随处引发的大爆炸展现得更加疯狂。这样的设定可以满足一大批追求新奇玩家的需要。然而本作也逃不脱任务设定单一，容易引发审美疲劳的不足。

■X360/PS3■DVD-ROM/BD-ROM■Square Enix/Avalanche Studios■Just Cause 2■动作冒险■2010年3月23日■1人■无对应周边

勇者别嚣张 3D



推荐玩家人群

●喜欢逆向思维的玩家。●对模拟生态系统感兴趣的人。●同情魔王、憎恶勇者的玩家。

热血推荐 总分 24

■将恶搞进行到底！

晴天

游戏标题中的3D并非是指游戏画面立体化，而是指游戏中收录了三个不同种类的迷宫，所以从关卡数量上来说比前两作要丰富很多。新增的魔物和知能要求玩家综合考虑所有兵种的特性，并根据实际情况进行配置，而玩过前两作的玩家则推荐从困难难度开始挑战，这样才更容易体会到高策略性的战斗。

玛娜

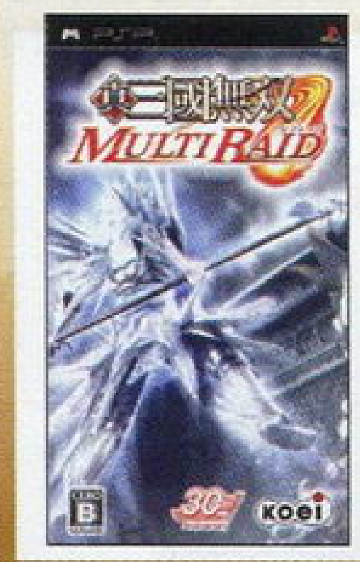
虽然画面没有进化，不过魔物和勇者的种类却有了大幅增加，特别是水生魔物的出现使食物链变得更加复杂，玩家的任务也愈发艰巨，合理规划魔水区域与陆地区域是新增的一大挑战。游戏的升级系统被进一步细化，魔王的铁镐也成为了可替换道具，具有不同的特效，短小精悍的“每日迷宫”值得推荐。

九兵卫

相比前两作，游戏最大的进化就是加入了“水分”的设定，等同于在原有基础上新增了一个独立的生态系统，配合地形高低差能给勇者带来不小的麻烦。虽然这让游戏的上手难度变高，但好在本作的教程非常详细，魔王会手把手地教我们各种对付勇者的“阴招损招”，即使是初次上手也不用担心。

■PSP■UMD■SCE■勇者のくせになまいきだ：3D■策略■2010年3月11日■1～2人■无对应周边

真·三国无双 联合突袭 2



推荐玩家人群

●追求战斗爽快感的玩家。●玩过前作的玩家。●对素材有收集欲望的玩家。

总分 23

■越来越玄乎的人神大战。

晴天

游戏在保留了独有“觉醒系统”的基础上，新增了强化武器效果的爆气系统，配合装备不同效果的武幻，可以使战斗的爽快和华丽程度大幅提升。前作中因为某些高级素材而郁闷的玩家可以通过新增的“情报屋”生成自定义的任务，有针对性地收集素材，使培养和育成角色的时间大大缩短。

胜负师

游戏和前作相比在画面上并没有太大的提升，主要针对角色的育成提供了很多便利的功能，独特的卡片收集和组合也使城镇设施的利用率明显提高。联机方面允许玩家间互相交换武将的设定很有新意，而所有新增角色也只有在联机后使用PT点数才能解锁，对于没有条件的玩家来说，限制可能有些苛刻。

纱迦

和前作比起来，本作才是走上了正途。系统方面有大幅改进，新增角色很好很强大，隐藏要素也多了不少。平衡性有长足的进步，不再有BUG似的搭配。不过难度比前作也高了很多，要花费大量时间去刷宝，当然喜欢此道的人肯定不会有怨言。和前作一样，本作的下载更新也很厚道，赞一个。

■PSP■UMD■Koei■真・三国无双 マルチレイド2■动作■2010年3月11日■1～4人■无对应周边

高达 突击幸存者



推荐玩家人群

●想快速了解UC历史的玩家。●对00与SEED有爱的玩家。

总分 22

■生存下来就是赢家。

脆薯条

剧情非常让人过瘾，每一个重要部分都不会让玩家错过，而且还可以从两大不同正营去体验UC的历史。SEED与00篇的加入更丰富了游戏内容。由于本作中“浮游炮”这类武器过分强大，使得后期的战术非常单调。另外，游戏中的BGM可以自定义，在自己喜欢的主题曲中战斗真是让人热血沸腾。

雷电

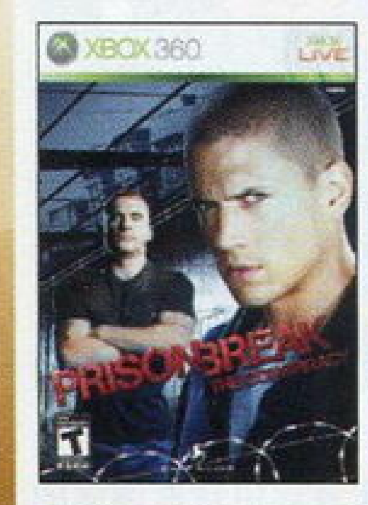
虽然同样冠以“高达”之名，但本作骨子里流淌的却是“《高达战场》系列”的血液。本作中庞大参战机体数量满足了FANS的要求，众多历代作品的经典场面也在任务模式中一一得到还原。游戏中不仅登场的所有MS都可以自由编辑改造，玩家还能培养出只属于自己的个性机师，可玩度非常高。

九兵卫

本作既收入了多部UC系经典作品，也有《SEED》以及《00》中的人气机体参战，可以说非常讨好高达迷们的胃口。而在战斗方面，游戏也有独特的亮点，比如相互关联的任务地图。对比《高达对高达》，《突击幸存者》的画面倒并不占优，但战斗的挑战性以及热血程度却丝毫不逊色于前者。

■PSP■UMD■NBGI■ガンダムアサルトサヴァイブ■动作■2010年3月18日■1～4人■无对应周边

越狱 阴谋



推荐玩家人群

●《越狱》FANS。●想从一个不一样的角度看经典故事的人。●美剧爱好者。

总分 14

■貌合神离。

雷电

《越狱》这部美剧在国内的火爆程度在当年无出其右，如果你是这部剧集的FANS，或者只是第一季的FANS，并有条件轻易玩到本作的话，可以尝试一下，看看3D建模的史高飞和T-Bag还挺有喜感的，不过原创角色毫无存在感，潜行系统实在太差，人物动作烂到极点，简直是在滑冰……

Gouki

和电视剧的高开低走不同的是，本作从一开始就没能给我们带来太多的欣喜。除了游戏开篇那段很熟悉的主题曲响起时会给我们一点美好的回忆之外，无论是原创的角色还是横插一杠子的剧本，又或者是大杂烩但却十分蹩脚的游戏方式都让人不得不感叹，这又是一个超级失败的影视改编作品。

纱迦

一上手就把人吓一跳，那简陋的画面和夸张的动作一看就知道没用心做。控制原创主人公潜入监狱，却不能改变原作的剧情走向，实在是失败，即使FANS来玩也恐怕得不到什么太大收获。不过游戏节奏较快，GAME OVER后能立刻开始，若是为成就、奖杯而战的话也不觉得太烦。

■X360/PS3■DVD-ROM/BD-ROM■Deep Silver/ZootFly■Prison Break: The Conspiracy■动作冒险■2010年3月26日■1人■无对应周边

新作短波 FIRST LOOK

栏目主持 晴天&星夜

未发售游戏的最新资讯大杂烩

因为正好赶上《怪物猎人 携带版 3rd》详细情报放出，所以同公司的另外两款作品也放出了不少有关游戏系统的重要情报。其中《狩猎日记 暖洋洋的猫猫村》从发售时间上判断，必定会成为不少猎人众在体验正统作品前的开胃菜，其中有可能还暗藏和正统作品的联动功能哦。



在欧美，有实力开发出大作的不一定是大公司，一些小型工作室也有可能创造出令人惊叹的大制作。这要归功于欧美游戏开发者们的技术实力与更好的创业环境，虽然很多公司你可能从未耳闻，但是这些公司的创办者往往是很多超大作的幕后功臣。这次要介绍的就是两款来自不知名小公司的作品。



PSP 即将于4月22日发售的移植版《噩梦骑士》日前举行了试玩会，目前已经确认游戏的主要内容和2008年9月发售的NDS版相同，除了画面效果有明显提升外，新增了便于新玩家上手的“训练任务”，以及全新剧本“尤歌朵拉篇”。

PS3 去年将“《工作室》系列”带入次世代的《萝萝娜的工作室》即将于6月24日推出续作《特特莉的工作室》。这次的故事是发生在前作的5年之后，萝萝娜的第一名弟子特特莉为了寻找自己的母亲而踏上了冒险的旅途。从目前已经公开的资料可以看出，这次游戏中人物的3D造型对原画师的画稿进行了高度还原，不再是前作相对卡通的风格，战斗系统同样受人物育成等因素影响也发生了极大变化，不再是单纯地靠装备虐杀敌人。

NDS 即将于下个月底发售的《勇者斗恶龙 怪兽篇 Joker2》近日公开了联机相关的要素。其中最大的改进就是对手的NDS如果处于待机状态同样可以进行搜索配对，直到玩家打开NDS才会正式开始战斗。战斗中如果对手拥有自己没有的怪物，同样可以使用“劝诱攻击”进行捕获，成功后对手的怪物并不会消失，所以大家相互之间可以放心的挑战。另外为了方便玩家收集怪物，对战功能会自动记录最多8名对手的怪物资料在本机上，方便玩家随时挑战，但成功后的奖励只能获得一次。

紧急速报

大神传 小小的太阳

NDS 动作冒险 ■大神传～小さき太阳～ ■日版 ■Capcom ■预定2010年内发售

在之前的前线为大家介绍了游戏的主要人物和序章剧情后，这次晴天将会带大家结识新村庄的村民，毕竟他们可是小照冒险途中不能缺少的帮手哦！另外画笔系统的新能力也终于公布了，如果玩过前作的玩家应该会对它记忆犹新吧！

用笔神的力量拯救大地

[文：晴天]

药师村的村民

来到药师村后，曾经跟随大神一起冒险的一寸就遭到了妖怪的袭击，陷入了前所未有的危机。而就在这时，一只白色的小狼突然出现将妖怪打了个落花流水，最后他们决定一起结伴同行，去寻找让世界回复光明的方法。



药师村最大的特点就是所有村名都穿着以“葫芦”为主题的衣服，而每个人身后背着的葫芦里似乎隐藏着某种神秘的力量。

最初建立药师村的医生，最明显的标志是红色的胡须，个性有点顽固，但心地却很善良。由于对药草拥有丰富的知识，所以能够利用它们制作出各种效果不同的药品，

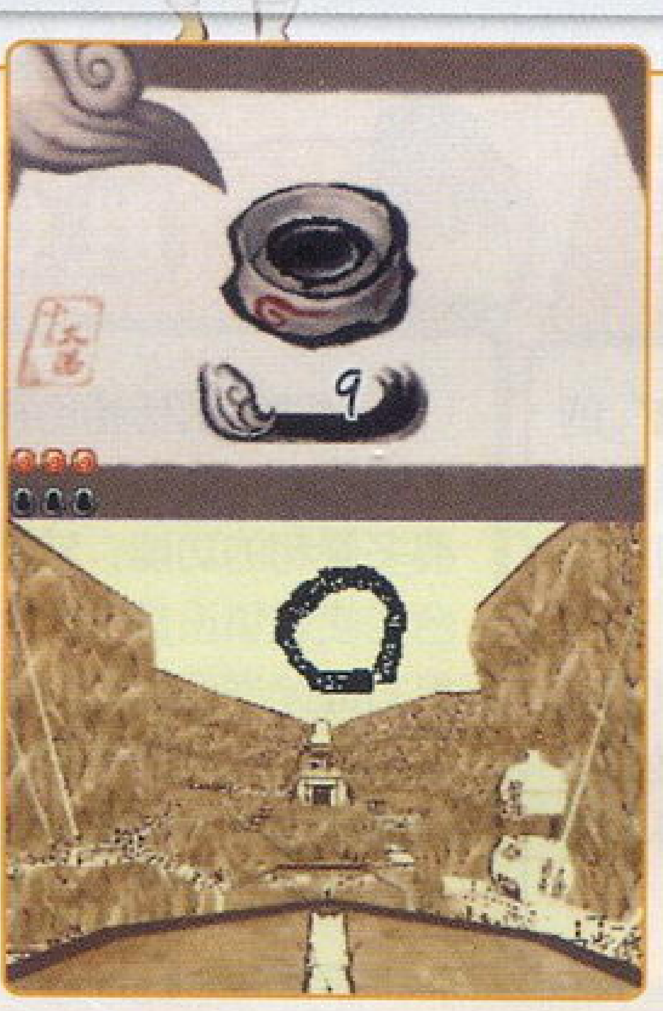
在药师村相依为命的母女，女儿菖蒲对外表可爱的小照很有好感。



▲药师村里还能遇到曾经在《大神》西安京庶民街中登场的工头名粟，看样子他似乎是为了开发药师村而来到这里的。

画笔功能之四 光明

因为遭到了妖怪的袭击，药师村上空的太阳也随之消失了。在接受了一寸的建议后，小照决定使用笔神的力量把失去的太阳找回来，这也是整个游戏中第一次使用到画笔系统的地方。



▶和前作一样，要使用笔神的力量需要消费墨汁，所以上屏幕会用数字提示玩家目前剩余的使用次数。



◀试着用触控笔在下屏幕画出一个圆圈，随后奇迹就会发生了。



◀在正确的地点画出圆圈就会发动“光明”的能力，消失的太阳终于回来了！

狩猎日记 暖洋洋的猫猫村

[文：晴天]

PSP 模拟经营 ■モンハン日记 ぽかぽかアイルー村 ■日版 ■Capcom ■预定2010年8月发售

没有了讲究操作的刺激战斗，这款以“卖萌”为中心思想的作品显然更容易受到女性玩家的青睐。本次的短波中我们终于能够更进一步了解猫猫们的日常生活，以指令方式进行的任务和乐趣十足的联机要素，不知道又会带给我们怎样的惊喜呢？

猫猫们的幸福生活

欢迎来作客

虽然在自己村庄中每天都有干不完的活，但是偶尔邀请好友来自己的村庄参观参观，大家一起做做游戏也是一件非常有趣的事情。为了加强玩家间的交流，允许多人参与的迷你游戏都有相当丰厚的回报，甚至玩家间还能互相交换收集的素材也说不定。



◀在码头来一场钓鱼比赛也不错，不知道这次谁会钓到黄金鱼呢？

向村外出发

和系列的正统作品一样，玩家在公会中接受任务后才能在村庄以外的区域探索。而在看似平静的森林中，除了随时有可能出现的敌人外，也有诸如蜂窝、泥潭等阻挡玩家前进的障碍，这个时候就应该多多听取同伴的意见了。

在村外冒险时，身处不同的情况，同伴都会给出不同的行动建议，并使用相应的图标和按键在画面中进行表示，之后玩家只要按下对应的按键就能命令所有同伴作出下一步行动。而在遭遇敌人的时候，除了听取同伴的行动建议，不同同伴所能采用的攻击方式也是不同的，如果遇到实在难以对付的敌人，选择“脚底抹油”或者“暗渡陈仓”也是可行的。



▲图中的三个图标从左到右依次表示“休息”、“向右前进”、“禁止采集”的行动，当然实际游戏中玩家遭遇的情况会更多，有些时候也不排除需要尝试某些含义不明图标所代表的行动。

狙击手 幽灵战士

X360 主视角射击 ■Sniper: Ghost Warrior ■美版
■City Interactive ■预定2010年第二季度发售



■狙击画面非常专业，可以看到风速、心跳速度等信息。

[文：阳光成员 清国清城]

史上最真实的狙击体验

杀人于无形的狙击手就像个幽灵战士，令人防不胜防。在现代FPS游戏中，玩家有大把的机会扮演狙击手，而在这款专业的狙击游戏中，你将会更深入地体验狙击手的任务执行过程。

本作总共有16个任务，游戏时长大约为9～11个小时。游戏故事发生在一个虚构的南美专政国家，叫做Isla Truena。玩家扮演美国狙击手，帮助当地叛军推翻独裁政权。玩家的任务自然是狙击各种重要目标，按LT键调出狙击镜。在狙击镜画面中可以看到很多信息，最主要的自然是瞄准的准星，还有一个移动的红点，在简单的难度等级下，这个红点可以让你看到由于风力、地心引力等自然因素作用下，子弹击中目标时的真正所在位置。在较高的难度等级下将不会有红点，玩家要自己进行判断和调整。狙击画面中还有一个心跳槽，用于测量你的心跳速度，每分钟80下左右的心跳属于正常范围，系统判定狙击手处于平静状态，这时比较容易瞄准。而如果处于压力之下，心跳速度会提高，难以保持狙击镜的稳定。

寻找一个有利的位置也是成功狙击的关键，同时也有利于狙击后的安全撤退。所以玩家要小心翼翼地寻找并潜入到最合适的狙击地点。很多任务都是发生在亚马逊丛林中，有很多茂密的植物可以藏身。在屏幕下方还有一个计量条，用来表示敌人的警觉程度，如果该条完全填满，就说明行踪已经被敌人发现，这时就要赶紧寻找逃生路线。在某些任务中还会有观察员，告诉你怎么做才会过关。屏幕中有一个迷你地图，显示周围的敌人及其状态。

除了多种多样的狙击枪外，本作中还有普通手枪、匕首、地雷等武器。虽然是以狙击为主题的游戏，但本作的节奏并不慢，也有不少突击任务，比如在某个石油钻塔上大开杀戒。本作也有多人模式，目前详情未明。开发商City Interactive公司表示本作将会是“游戏历史上最真实的狙击体验”。



■虽然只是一家不知名小厂商的作品，本作的画面足以令人惊叹。



■在高处狙击有最好的视野，但是也很容易暴露自己的位置。



■游戏中也会有潜入任务，让玩家混入敌人内部。

猎杀 恶魔熔炉

多机种 动作角色扮演 ■Hunted: The Demon's Forge ■美版
■Bethesda Softworks ■发售日未定

对应机种为PS3、X360



美式RPG名门Bethesda公司将会复兴经典的“地牢探索RPG”，由其代理发行、InXile公司开发的本作是一款充满暴力色彩的美式动作角色扮演游戏，你可以看到《暗黑破坏神》的游戏方式，看到《战神》的暴力血腥，乃至《战争机器》的掩体应用方式。

故事讲述邪恶的生物从地底不断涌出，地面上的居民们正在消失。雇佣兵Caddoc与Elara为了调查无辜平民失踪之谜而深入Kala Moor的黑暗世界，同时发现“恶魔熔炉”之谜。本作主角Caddoc是美式奇幻作品中典型的壮汉形象，而女主角Elara也是经典的性感剽悍女战士形象。Elara是远距离作战专家，善于使用弓箭。Caddoc自然是近距离作战的高手，将会用他的剑将敌人肢解。本作将带来如《战神》般畅快淋漓的战斗，与场景的互动程度很高，比如推倒一个大石柱，引发连锁反应，使巨石堆滚落将敌人掩埋。同时本作也会插入电影般的过场动画。

本作非常强调双人协作，Caddoc与Elara总是并肩作战，你可以通过在线模式与网上的朋友共同闯关，也可以进行线下二人游戏，战斗可以随时加入和退出。当好友退出时，将会由AI控制伙伴战斗，在游戏中设置的检查点可以更换控制的角色。由于敌人也会使用远距离攻击魔法，因此玩家要像《战争机器》那样躲在掩体后，逐步向前推进。躲避时可以使用Elara的“冰箭”等魔法攻击敌人。Elara还有能强化Caddoc战斗力的辅助型魔法。

作为一款RPG，当然不能少了角色的升级。在迷宫中探索的过程中，可以从敌人的尸体上收集到魔法水晶，将其用于提升魔法与战斗力。能力升级方面采用了经典的技能树系统。



■开发商表示，本作与近年来的多数美式RPG一样会提供给玩家一个开阔的世界自由探索。

[文：星夜]

当《战争机器》遇上《暗黑破坏神》……



■战斗场面非常狂热，有些《战神》的感觉。



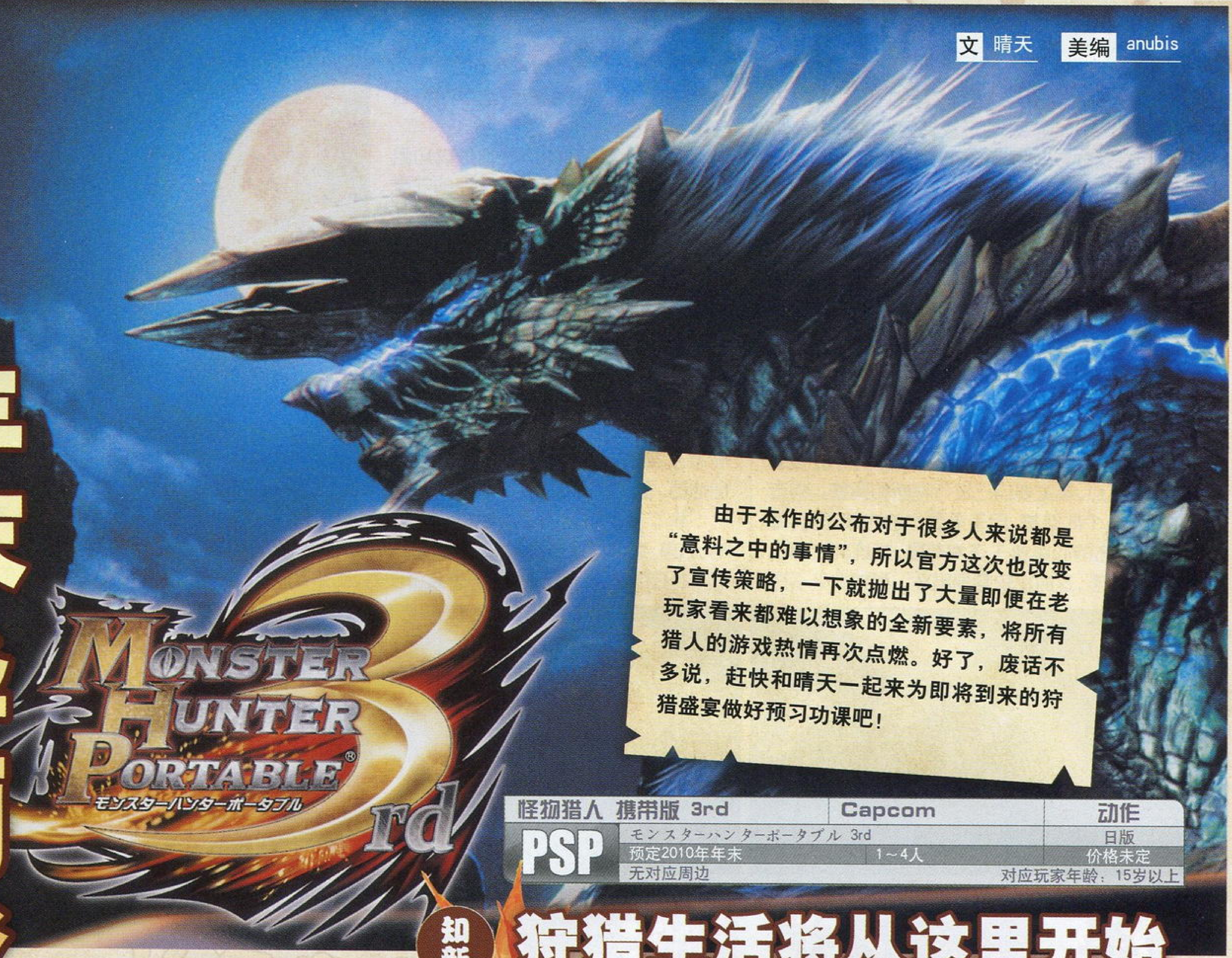
■双人配合是本作的要点，支持在线与线下二人游戏。



■Elara是远距离作战型，通常在后方支援Caddoc。

猎人众的等待终成正果 掌机新作年末华丽登场

文 晴天 美编 anubis



由于本作的公布对于很多人来说都是"意料之中的事情"，所以官方这次也改变了宣传策略，一下就抛出了大量即便在老玩家看来都难以想象的全新要素，将所有猎人的游戏热情再次点燃。好了，废话不多说，赶快和晴天一起来为即将到来的狩猎盛宴做好预习功课吧！

怪物猎人 携带版 3rd	Capcom	动作
PSP モンスターハンターポータブル 3rd		日版
预定2010年年末	1～4人	价格未定
无对应周边		对应玩家年龄：15岁以上

知新 狩猎生活将从这里开始 行云村

新作最大的革新就是把以往平平无奇的小山村，变成了拥有"温泉名胜"的旅游胜地，整体风格也回归到了日本独有的"和风式"建筑群，随时随地都会让人感到非常惬意。除了必不可少的道具屋、装备屋外，接受各种任务的集会所也顺带经营起了"露天浴场"，它的新名字叫做"集会浴场"。



村庄全景图



村长

前作村长的女儿，同时也是集会浴场的老板娘，华丽的装束表示她也是龙人族的后裔。她性格温和，待人热情，因此深受村民以及浴场客人的爱戴。最近由于村子附近怪物的数量快速增加，所以为了保证大家的安全，她开始在村子中召集猎人狩猎怪物，并负责发布游戏中所有的单人狩猎任务。



◀村庄的结构还是一如既往的简单，常用的设施就在大路两边，而长长的石梯尽头就是集会浴场了。

村庄概况

在全体图的右上角可以看到一个类似瀑布的建筑，这就是从大山深处涌出的温泉，村庄也因此而得名。村子的中心设施是集合了集会所与浴场功能的"集会浴场"，其中除了普通的住宿设施，还会有别馆为其他猎人提供更多的便利功能。另外由于水资源的丰富，村庄周边的山林中都生长着优质的木材，村民们将它们砍伐并销售到附近的都市以此获得丰厚的回报。

©CAPCOM CO., LTD. ALL RIGHTS RESERVED.

知新 聚集更多人气的全新场所
集会浴场

想必很多玩家都对这个集成了“集会所”功能的地点充满了好奇，其中“露天浴场”作用和我们熟悉的“猫厨房”相似，通过浸泡温泉玩家可以获得各种能力加成或发动某些被动技能，具体的方法暂时还是个谜。

周边环境解说

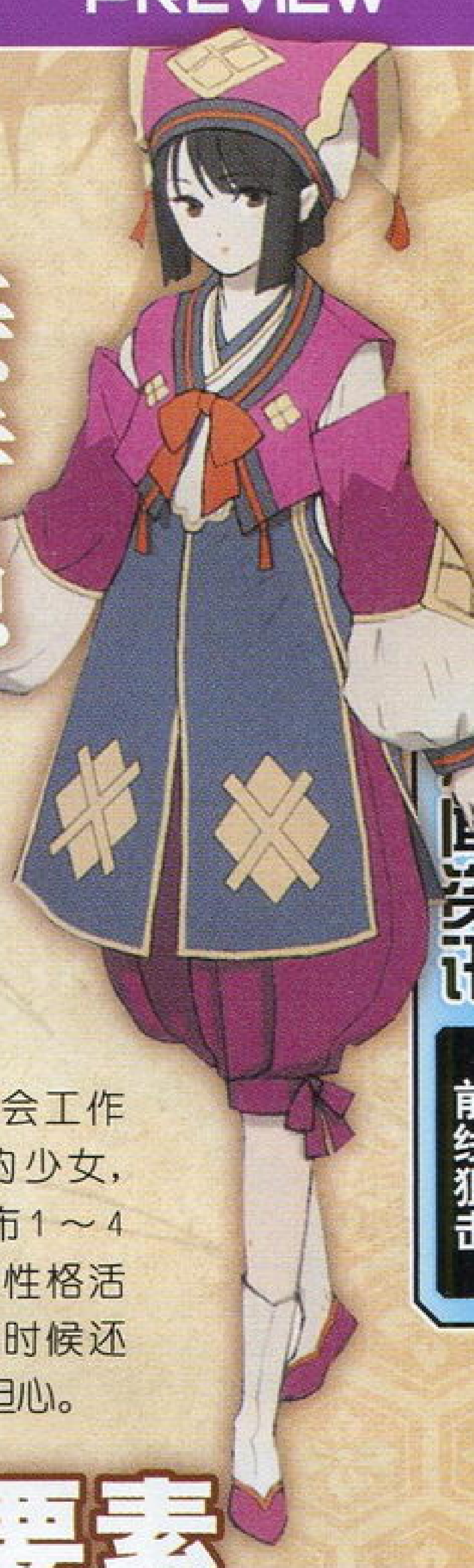




▲登上大路中央的石阶就能沿路到达集会浴场，门口的红色门帘上印有独特的花纹。

◀玩家的家是挨着浴场而建的，在这里可以更换装备或记录存档。

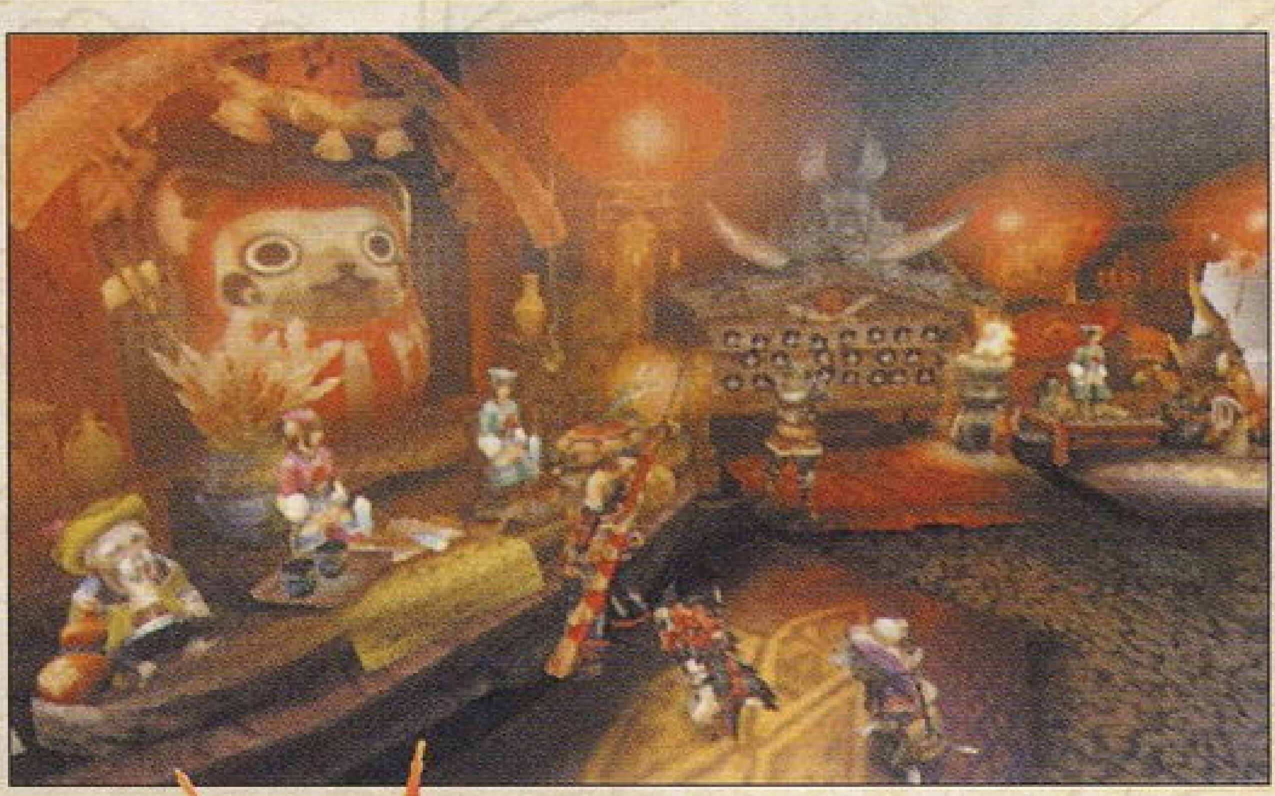
接待员



内部暗藏玄机



▶每次开始任务前肯定都会来泡泡温泉舒展身心，而让人意外的是，这次居然还可以和其他玩家混浴，邪恶的人可不要动歪脑筋哦！



◀联机任务在这里的公会柜台处便可接受，两名接待员和公会管理者都是全新的面孔。

因为想在公会工作而来到行云村的少女，目前主要负责发布1～4人的联机任务，性格活泼开朗，但有些时候还是会让前辈有些担心。

看完了我们即将落脚的村庄后，现在终于到了了解敌人的时候了。在目前已经公开的新怪物中，最引人注目的就是在宣传画上占据大幅版面的雷狼龙，它的地位在本作中应该会和之前的轰龙和迅龙相当。随着主线任务的逐步推进，玩家必定会面对这个难缠的对手，能否成功狩猎它也决定着行云村众多村民的命运。

知新 足以让人兴奋的要素
新怪物与场景公开



铠熊

喜欢栖息在温暖湿润地点的牙兽种怪物，主要出没于山间或丛林。因为平时会通过掏蜂窝、捕鱼等方式觅食，所以练就了灵巧而发达的前脚，这也是它对付猎人的主要武器。



▶通常在狩猎的初始区域都能遇到它，所以不排除从它身上挖出生肉的可能性。



钝翼鸟

新增的鸟龙种怪物，虽然拥有漂亮的双翼，但却因为退化而无法飞行。从古代开始就被人们当家畜饲养的它为什么会突然狂暴起来呢？





◀与雷狼龙对决的场地貌似是月夜下的茂密丛林，不知道它会用什么方式来展开攻击呢？真是让人为勇敢的猎人们感到担心。



▲貌似它会是玩家摆脱“新手”称号的一个重要门槛，而战斗中偶尔也会作出类似桃毛兽两脚直立的威慑动作。



雷狼龙

标准的牙龙种怪物，强壮四肢的末端是尖锐的利爪。其中发达的前肢据说最让人不寒而栗，蕴藏着一击杀死猎物的力量。

新场景 溪流

目前官方公布的很多图片都与这块新场景有关的，茂密的丛林、潺潺的溪水几乎很难让人将它与随时出没的凶猛怪物联系起来。在这里探索最大的收获就是能够从种类繁多的动植物身上获得各种素材，对于有收集癖的玩家来说很有诱惑力。

▶在场景中遇到可以采取道具、挖掘矿石或高低差地形都会出现图标提示，这对于新手来说是非常贴心的设定。





温故 所有武器类别判明！

为了照顾第一次接触该系列的玩家，以下我们会对本作中会出现的武器种类逐一进行介绍。而对于老玩家来说，这其中也不难发现一些之前版本中因为各种原因而被删掉的武器，总之一句话：“本作的武器种类将是系列有史以来最为丰富的”，无论你是新手还是老手都能找到自己最顺手的武器。



片手剑 虽然在攻击力上和重型武器无法相提并论，但是能够防御的优势就保证了玩家最大的存活率。



双剑 所有武器中攻击速度最快，能够有效累积怪物在属性和异常状态上的积蓄值。鬼人化后乱舞攻击伤害输出非常可怕。



大剑 牺牲攻击速度强化攻击范围的重型武器，普通一击拥有惊人的破坏力，原地发动的蓄力斩也能快速削减敌人体力。



太刀 在攻击速度和攻击力上比较平衡的武器，惟一的缺点是无法防御。每次攻击成功命中后可积攒练气槽发动练气斩。



大锤 蓄力后发动的旋转攻击有连续攻击的效果，使用它集中攻击怪物的头部是最普遍的战术。



狩猎笛 大锤的变种，在保留攻击力优势的同时，还能通过演奏不同的乐谱来给区域内的其他同伴附加各种有利状态。



长枪 防御性能最好的武器，拔刀状态下的操作需要充分熟悉才能运用自如。在近战系武器中它的攻击距离也是最远的。



铳枪 在长枪的基础上追加了炮击的武器，而各种弹药在对付不同种族的敌人时的效果也非常明显。



斩击斧 能在斧和剑模式下自由切换的变形武器，最大的特点是在剑模式下能使用强力的“属性解放突刺”。



弓 能够发动中远距离攻击的武器，根据蓄力的等级或涂抹的药水不同都能使弓箭出现不同的攻击效果。



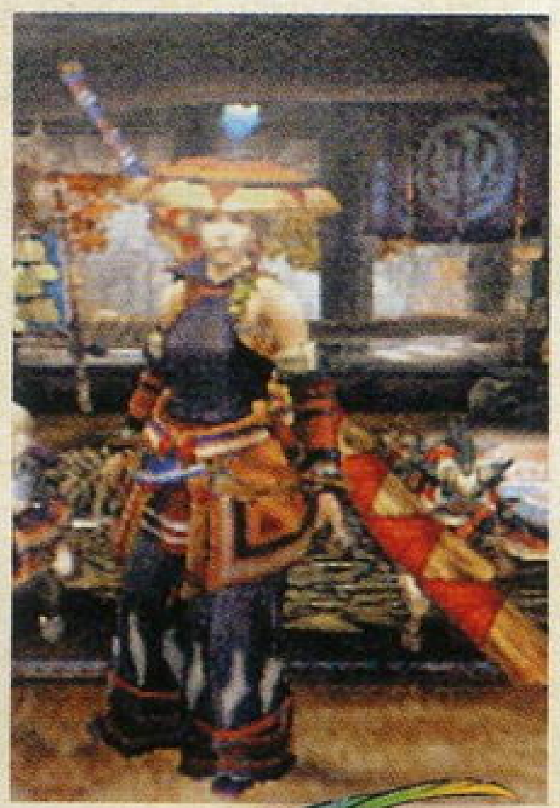
轻弩 机动性和射程都高于弓的远程攻击武器，主要依靠填装不同的弹药对敌人造成有效的伤害。



重弩 远程攻击中威力最高的武器，但从攻击到收刀的一系列动作都非常缓慢，容易露出毫无防备的破绽。

初期防具

以下为大家展示的正是游戏开始默认的初始装备，由此可见本作的大部分装备也都可能会走“和风路线”。



◀ 怎么看都像是机动性高于防御性能的装备，新手玩家使用没有问题吗？



制作人对谈



导演
一濑泰范



出品人
辻本良三

给人更多新鲜感

Q：终于等到正统续作了，请问当初的制作理念是什么呢？

辻本良三（以下简称“辻本”）：因为前作已经缔造了超高的人气，所以在开始进行本作的开发前，所有人都有很大的压力，一心想制作出一款不让FANS失望的作品。

Q：为什么会有这样的想法呢？

辻本：不管怎么说，新鲜感永远都是最重要的。既能做到前作的深度玩家也能获得足够的惊喜，同时还能维持系列独有的乐趣，这对我们来说的确是个挑战。

Q：比如说哪些方面呢？

辻本：单人或多人都能体会游戏的乐趣、掌机平台需要适当降低门槛等都是“《怪物猎人》系列”受到欢迎的主要原因，因此也是正统续作必须保留的传统。目前我们已经在这个基础上进一步拓展了新的玩法，即便是初次接触系列的玩家也能最大限度地体验到狩猎的乐趣。

与以往不同的手感

Q：本作与历代作品有较大的差别吗？

一濑泰范（以下简称“一濑”）：本作绝对不是一款简单拿前作（《MHP2G》）稍作修改的凑数作品，我们对绝大部分的内容都进行了重新制作，所以怪物动作、画面等都有了很大的提升。我想当大家实际玩到游戏时一定会很快发现这些改变，甚至会发出“连这样都行啊”……之类的感叹。

Q：游戏在操作手感上比较靠近《MH3 tri》吗？

一濑：既不是《MHP2G》也不是《MH3 tri》，它是一款拥有全新手感的游戏。

行云村的大变化

Q：和前作相比，行云村怎么会选择和风主题呢？

一濑：在设计之初我们就决定要突出和风的主题，但如果只是追求纯正的和风，那么村子的布局到最后可能就会成了江户时代的小镇，所以结合游戏的世界观，我们又加入了一些亚洲风情的元素。

Q：行云村的名特产是温泉吗？

一濑：是的。实际上温泉要素从系列第一作开始就已经列为了选择的对象，现在通过几部作品的磨练，终于和负责企划的同事达成了共识，所以就正式在游戏中登场了。

Q：集会浴场里的露天浴池主要有什么功能？

一濑：我们准备了很多功能，不过现在还不能透露太多的细节，总之大家记住每次出发前都去泡泡温泉是肯定没错的。

Q：猫厨房就这么被代替了吗？

一濑：前作每进一次猫厨房都需要读盘，次数多了就会感觉稍稍打乱了游戏的节奏，所以这次我们把很多程序都省略了。游戏中基本上不会再出现“完成一个任务后大家必须在集会所等其他人吃猫饭”的情况，就算是要等人泡澡，大家也可以在浴池用其他方式来打发时间。

温故 熟悉的怪物

这里说的熟悉主要是针对玩过《MH3 tri》的玩家，所有只玩过掌机版的玩家不妨趁机恶补一下，看看这些凶狠的怪物究竟要怎样对付才最合适呢？



在每部作品中都没有缺席的经典怪物，由于在《MH3 tri》中追加了大量攻击动作，所以与它的战斗难度也上升到了一个新的阶段。



外形与轰龙相似，同时也兼备了迅龙灵活且攻击高等特点的怪物。与它战斗时要时刻小心可怕的吐息攻击，一旦被冻住会相当被动。



在火山地带出没的巨型怪物，最厉害的攻击是不时从岩浆中冒出的灼热吐息，以及带有震地效果的钻地攻击。



看起来笨重但却意外灵活的巨型怪物，当近距离攻击时要特别注意它的甩尾攻击和抖动身体掉落的泥球。



可以利用鸣叫增加同伴能力或召唤增援的可怕敌人，被激怒后会使用连续的踢腿攻击，看准其运动的轨迹回避才能确保安全。



拥有海绵质鬃毛的大型怪物，攻击方式和毒怪鸟有些相似，近距离攻击的猎人一定要小心它准备时间很短的打滚攻击。



构造相当奇特的敌人，算是电龙的一个变种。它的大部分攻击都会带有毒效果，所以随身携带解毒药才能确保在持久战中获胜。

狩猎猫基础讲座

①可以从村中随机出现的猫婆婆处雇佣；
②不同性格的狩猎猫会决定它在战斗中的行动倾向；
③能够帮助玩家采集素材；
④狩猎猫由 AI 控制，它会根据战斗的情况自行判断接下来采取的行动；
⑤体力耗尽后会在一段时间内自动复活并加入战斗。

温故 狩猎猫队伍扩张

前作中加入的狩猎猫在一定程度上解决了单个玩家找不到好友联机的问题，而这个大受欢迎的系统现在又有了新的变化，那就是玩家在单人游戏时，可以同时带上两只狩猎猫作战了。除此之外，前作影响狩猎猫能力的“面具”被取消，取而代之的是狩猎猫自己的装备，玩家的选择将直接决定它们在战斗中的行动方针等多个方面。狩猎猫总共可装备武器、头部防具、身体防具三种装备，制作它们的素材基本上都需要从怪物身上剥取，但制作工序上会有很大不同。


▶由于增加到了两只，所以狩猎猫也不再仅仅起到吸引火力的作用，玩家在组合时要仔细思考。


▶不同的武器也将决定狩猎猫在战斗中的攻击倾向。


武器之一


武器之一


武器之二


防具之二

Q：其他方式是指？

一濑：有点类似以往集会所中酒桌的功作，很多玩家可是非常看重这种交流感情的手段呢。

Q：行云村里还有农场吗？

迁本：肯定有啦，而且这次比以往的都大。至于里面能够做什么事情，还是等过段时间再告诉大家吧！（笑）

标志性的大型怪物

Q：雷狼龙是本作的招牌怪物吗？

迁本：没错，它将是行云村猎人们的第一狩猎目标，也是本作的象征。

Q：铠熊和钝翼鸟有什么特点呢？

一濑：钝翼鸟在游戏初期就能让很多系列FANS感到新奇，至于铠熊，从实力上区分应该和以前的速龙王是一个级别。

Q：还有没有什么新的场景呢？

一濑：基本上就是《MH3 tri》里的地形加上新的溪流。

迁本：《MHP3》是没有水战的，因此我们对《MH3 tri》里的地图进行了较大的改动，所有的采集点也和家用机版不一样。

一濑：虽然《MH3 tri》里某些必须在水下才会出现的怪物被删掉了，但我们会以其他的怪物去弥补，在内容的丰富程度上不会输给家用机版。

狩猎猫系统大进化

Q：《MHP2G》里大获好评的狩猎猫系统这次也有重大变化呢。

一濑：确实进化得很厉害，因为可以同时带两只上场了。

迁本：为了让单人任务更好玩，所以我们也在狩猎猫系统上下了很大功夫。

一濑：有些玩家喜欢单人挑战集会所任务，所以我们也一直在为如何调整任务难度发愁。既然只是单纯降低怪物的数量或攻击力太无趣了，那就不如加入新要素，最后就诞生了“何不让玩家同时带上两只狩猎猫去打猎”的想法。

迁本：狩猎猫在吸引敌人火力方面可是作出了很大的贡献，这次带上两只出战，战术运用上肯定会更为灵活。

一濑：因为本作是可以为狩猎猫更换装备的，所以在改变它们外观的同时，也给了大家更多深入研究的空间。

Q：狩猎猫的装备的制作过程和猎人一样吗？

一濑：肯定不一样。如果一样的话会给玩家无故增添很多麻烦，我们正在努力设计。

Q：狩猎猫的武器种类有哪些？

一濑：主要分为打击和切断系两类，跟前作差不多。对于那些想集齐所有狩猎猫装备的收集狂，我们可是有充足准备等待你的挑战哦。

Q：狩猎猫在狩猎时的动作会增加吗？

一濑：行动风格会增加很多，所以大家一定要和尽可能多地和不同性格的狩猎猫玩耍，这样就会发生很多有趣的事情。

Q：本作和前作相比还有其他进化要素吗？

迁本：这次角色的名字还可以使用汉字、平假名、片假名，算是最大限度地满足了大家个性化的要求。

Q：假如我的 PSP 里有《MHP2G》的记录，会不会有什么联动要素呢？

迁本：按照传统来讲，内容是肯定不会继承的，不过也许会准备一些联动的赠品。

一濑：差点忘记了，这次的下载任务会比前作多很多，不排除任务联动的可能性。

争取年底发售

Q：请说说最后想对 FANS 说的话。

一濑：所有的开发人员都在努力进行制作，请大家保持期待。

迁本：作为面向掌机的《怪物猎人》，我们正努力让本作再次获得玩家的认可。目前公开的情报只是整个游戏创意的极少部分，更多振奋人心的消息会陆续公布，届时我们一定会奉上令大家满意的内容。

Q：最后问一个问题，本作何时发售？

迁本：我们正努力让它在今年年底与玩家见面。

跨越14载的《机战》、《魔装机神》复活！



早在年初，寺田贵信便透露消息，宣称即将公布一款《机战》新作。近期这款神秘作品终于揭开面纱，它就是1996年发售的SFC版《魔装机神》的重制版——《超级机器人大战原创世纪传奇 魔装机神 元素之王》，游戏的平台依然为NDS。本作目前已经完成了90%的开发工作，进入了最后的收尾冲刺阶段，下面就让我们来了解一下游戏的相关情报吧。

スーパーロボット大戦OGサーガ
魔装機神
THE LORD OF ELEMENTAL

文 九兵卫
美编 NINA

超级机器人大战原创世纪传奇 魔装机神 元素之王		NBGI	策略角色扮演
NDS	スーパーロボット大战 魔装机神 THR LORD OF ELEMENTAL		日版
	预定2010年5月27日发售	1人	售价未定
			对应玩家年龄未定

拉 · 基亚斯

关键词

ラ · ギアス



拉 · 基亚斯指的是位于地球内部、与地表环境相异的一个独立世界，也是本作的故事舞台。经过长达5万年的漫长岁月，拉 · 基亚斯的住民拥有了凌驾于地表世界的先进科技。而气、精灵等神秘元素的存在也让这里更加充满未知，可以说拉 · 基亚斯是一片介于现实与科幻之间的乐土。

魔装机神

关键词

根据预言的记载，拉 · 基亚斯三大国之一的拉古兰王国即将面临毁灭性的灾厄。为了对抗这一预言，拉古兰王国通过拉 · 基亚斯独有的"炼金学"开发了一种前所未有人形兵器——魔装机。在所有的魔装机中成功与上位精灵缔结契约并获得巨大力量的，便是被称为"魔装机神"的4台顶级机体。只不过，虽然魔装机神的性能极高，但能驾驭这些钢铁兵器只有生活在地表世界的人类，因为只有他们才拥有足以驱动魔装机神的"气"。

掌握拉 · 基亚斯命运的4架魔装机神！



以压倒性的力量著称的魔装机神，拥有风之精灵的守护。和塞巴斯塔的外观给人带来的印象一样，它的机动性无人能敌。

风之魔装机神
塞巴斯塔
サイバスター



机师 安藤正树

←安藤正树出生于日本东京，是一名性格直爽的热血男儿。在不断的战斗和磨练中，他也开始学会理性地去思考问题。

▶白色的机体宛如旋风一般驰骋在战场上。







▲塞巴斯塔从魔法阵中召唤出火鸟，将前方的敌人一扫而尽。

©SRWOG PROJECT







火之魔装机神 古兰威尔 グランヴェール

红色的古兰威尔是火之魔装机神，虽然速度和防御力一般，但古兰威尔的攻击火力是最高的。烈火一样的爆发力让他的所有对手都望而生畏。

机师 黄炎龙

➡黄炎龙是一名中国人，擅长各种拳法以及格斗技巧。尽管平时对待自己和他人非常严格，但其敏捷矫健的身手却能让人心服口服。



▶古兰威尔的致命武器来自于其左右臂上的火焰喷射器。



▶两条炽热的炎龙撕裂着空气向敌人冲去。

机师 里卡尔多・希尔贝拉





⬆里卡尔多是一名豪爽热情的男人，成熟的他会让人觉得非常可靠。丰富的作战经验以及高超的战斗力是里卡尔多的优势所在。



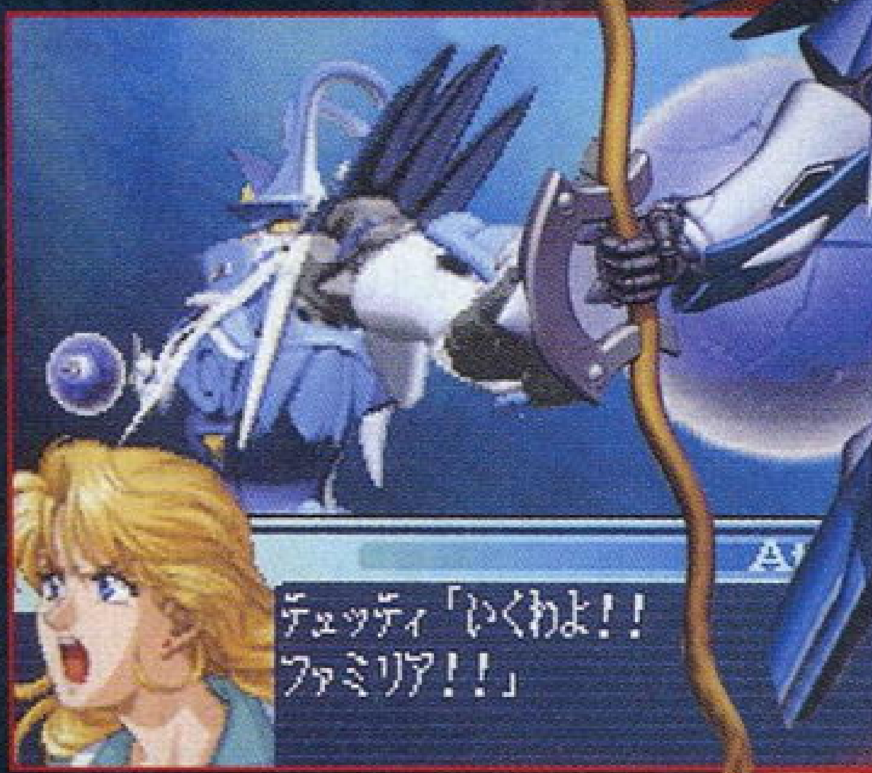
▲查姆杰特身后的喷气加速系统，弥补了其在速度方面的不足。



▶怒吼的里卡尔多挥拳对敌人发动致命一击。

地之魔装机神 查姆杰特 ザムジ-ド

由大地精灵所守护的地之魔装机神，拥有最高的防御力以及最强的自我修复技能。查姆杰特的左臂上还装备了震动发生器，进一步提高了物理攻击的威力。



▲两颗可以远隔控制的球状兵器是卡迪斯的秘密武器。



机师 迪蒂・诺尔巴克

⬅诞生于芬兰的迪蒂・诺尔巴克是一名外表柔弱但内心却很坚强的金发美女。虽然也有流泪的时候，不过她从不向他人展露自己脆弱的一面。

水之魔装机神 卡迪斯 ガッデス

形态优美的水之魔装机神卡迪斯是一架实用性非常高的机体，除了作战机能，它还能完成其他各种各样的任务。



▲卡迪斯能操纵水的波动之力来发动攻击。

制作人的话 Staff Comment



阪田雅彦
担任本作的导演，既是《魔装机神》的原作者，同时也负责游戏的剧本撰写。

寺田贵信
担任本作的游戏制作人，是“《超级机器人大战》系列”生父。

——能告诉我们《魔装机神》在整个“《机战》系列”中处于什么样的位置吗？

寺田贵信（以下简称寺田）： 安藤正树以及他所驾驶的塞巴斯塔在“《机战OG》系列”中的表现一向比较活跃，很多FANS都很想知道他们出自哪部作品、来自怎样的世界。对此，我们的回答便是——《魔装机神》。

——阪田先生已经有很多年没有参与“《机战》系列”的开发工作了，对于这款新作有什么感想吗？

阪田雅彦（以下简称阪田）： 我当然很荣幸参与本作的开发，毕竟《魔装机神》已经是14年前的作品了，回想起来真的让人觉得很怀念。

——为什么选择NDS作为新作的平台呢？

寺田： 原因很简单，因为我们想让支持NDS平台《机战》作品的FANS能继续玩到系列的新作。2月份《无限的边境EXCEED》的发售情况也令我们比较满意。

——老玩家都知道，《魔装机神》的剧本共由两部组成，第一部和第二部之间还穿插着《机战EX》的剧情，这部分故事如何在新作中补完呢？

寺田： 这一点请大家放心，阪田先生会负责为大家带来SFC原作中所没有的追加剧情。另外，为了保证整个“《机战OG》系列”的完整性，我们对原作的剧情方面也进行了小幅的变动，希望FANS能满意。

——说到剧情，原作的分支故事似乎有很多，不知道这次的新作可以让玩家保留多少存档呢？

寺田： 《魔装机神》剧情分支的数量，直到今天都能称得上整个系列首屈一指的，这也是本作的独特魅力之一。要体验全部分支剧情，就必须多留存档，所以这次我们给玩家提供了差不多90个左右的存档空间。（笑）

——阪田先生还有什么想对FANS说的话吗？

阪田： 新作不仅将SFC版《魔装机神》的剧情进行了还原和补充，在系统玩法以及战斗演出方面也会给大家带来焕然一新的感觉。不管是否体验过原作，相信这次的NDS版都会让所有玩家满意。



文 炎骑士 美编 anubis

游戏中的全部场景均取自现实













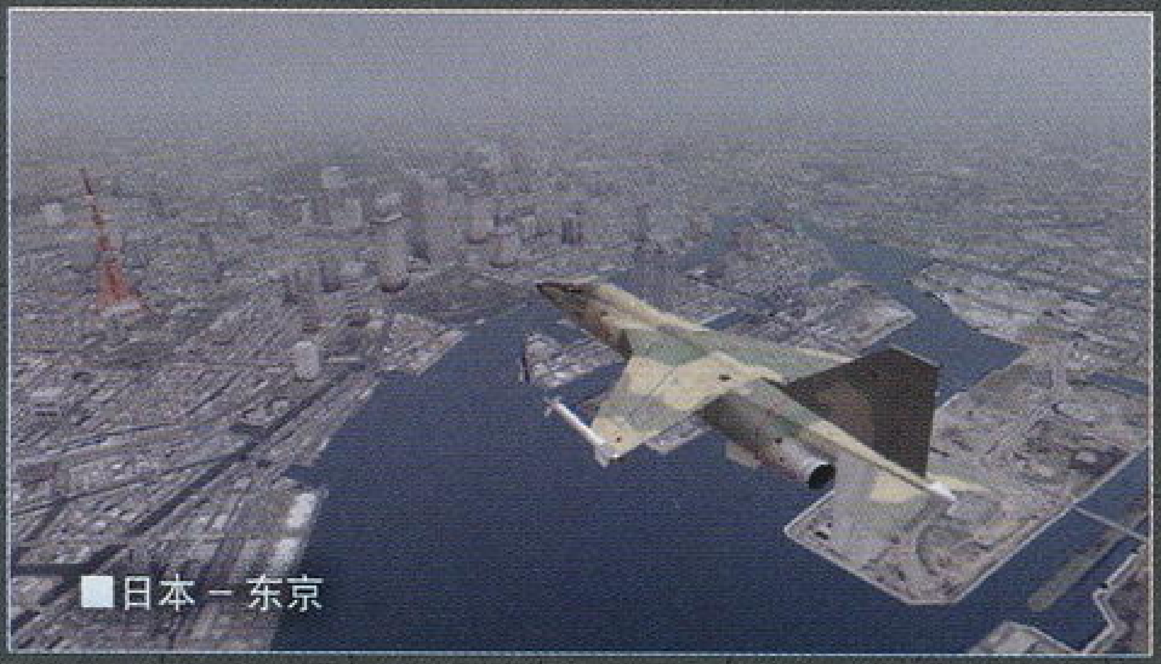
■埃及－金字塔

完全写实的世界观

采用贴近现实世界的架空世界观是系列以往作品所沿用的作法。熟悉这个系列的老玩家应该知道，尽管以往作品的世界观看上去支离破碎，却是完全统一在同一个虚构的世界中的。而这一次，游戏的开发团队似乎要打破这一沿用多年的做法，大胆地将游戏世界背景设定在现实世界中。为了能够让场景显得更加写实，开发团队甚至借鉴了《鹰击长空》的做法，以卫星照片为参考来制作战场地图。很多知名的国际大都市都将成为玩家活跃的舞台！



■美国－旧金山



■日本－东京



■英国－伦敦

登场机体先期介绍

在游戏中大量收录现实世界中的知名战斗机是这个系列一直的传统（三代除外）。在以完全真实世界为背景的本作中，这样的设定自然也不会例外。不过鉴于世界观的变化，以往作品中那些高性能的原创虚构战机很可能就无法登场了。当然，我们希望这种担心是多余的。



■F-16C“战隼”



■F-14D“超级雄猫”



■SU-27“侧卫”



■SU-37“终结者”



■EF2000“台风”



■A-6“入侵者”

F-16C“战隼”：第三代喷气式战斗机中的经典之作，亦是美国空军的主力战机。尽管已经有着超过30年的服役时间，但其性能仍然不显得落后。

EF2000“台风”：西欧四国合作研制的三代半喷气式战斗机，同时可以满足中远程拦截和近距离格斗任务，堪称二十一世纪欧洲天空的统治者。

F-14D“超级雄猫”：世界上首种第三代喷气战机的终极改型，不仅保留了原本的远距离空中拦截基本任务，还具备了执行精确轰炸的能力。

SU-27“侧卫”：诞生自前苏联的重型制空战斗机，有着卓越的机动性和令人羡慕的大航程，是美军F-15战机的可怕竞争者。

SU-37“终结者”：号称SU-27系列战机的终极进化产物，但没能进入部队服役，现实中只制造了一架试验机，已经在早年的事故中坠毁。

A-6“入侵者”：曾经是美国海军舰载机部队中的中坚力量，对地攻击是它的专长。虽然无法超音速飞行且机动性不高，但坚固的机身却博得了飞行员们的信赖。

ACE COMBAT X² JOINT ASSAULT

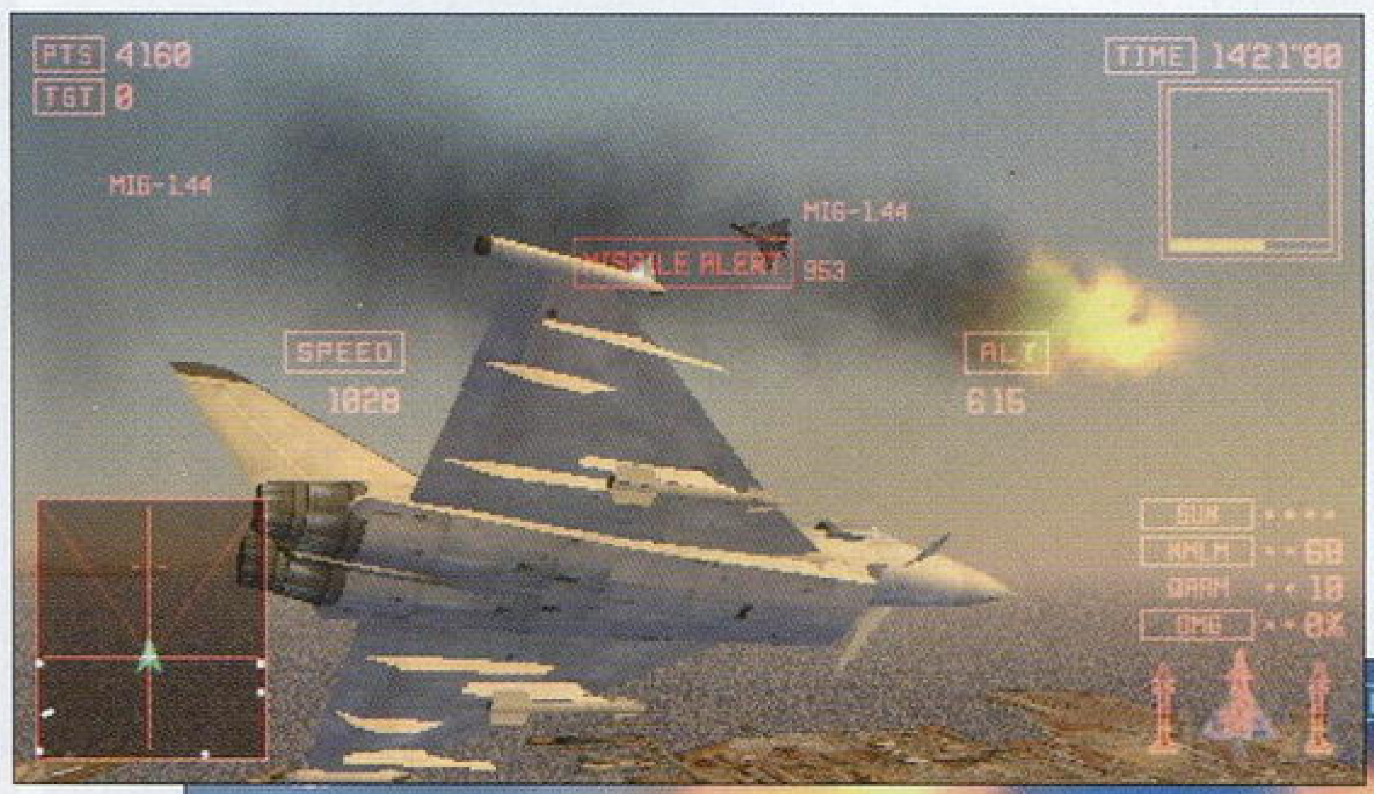
エースコンバットX² ジョイントアサルト

如果不考虑前不久在iPhone上推出的《皇牌空战 Xi》，这个系列自从X360独占的六代之后，已经有差不多三年没有推出过新作了。从有关NBGI招募飞行游戏测试员的传闻，再到网络上一度流传的玩家伪造的照片，玩家对系列新作的期待程度与日俱增。对于这款面向PSP平台开发的新作，开发团队Project Aces公开表示融入了许多在以往作品中不曾有的新概念。到底制作团队对于这款游戏是否全情投入，或者只是在家用机正统作品推出之前的一次试水性质尝试，相信大家在看了本次的报道之后，就会心中有数。

皇牌空战X2 联合突击	NBGI		射击
PSP	Ace Combat X2：Joint Assault		日版
	预定2010年夏	1～8人	售价未定
	对应周边未定		

增强战斗特写

“《皇牌空战》系列”作为家用机上同类游戏的王者，一直在画面表现力上有极高的要求。不过由于多方面因素的限制，当玩家在游戏中有机会近距离观察僚机或敌机时，还是会发现一些细节上的不足。而在新作中，战机的细节描绘将会更加到位，从而进一步加强玩家在游戏中的临场感。此外，为了能够让空战场面显得更加火爆刺激，导弹尾部的烟雾、命中目标后产生的爆炸以及各类音效也得到了进一步强化，足以给玩家造成感官上的强烈冲击。



◀尽管因PSP的机能不足而无法避免锯齿的产生，但图中战机的细节比前作显得更加精细，不再是简单的贴图处理。



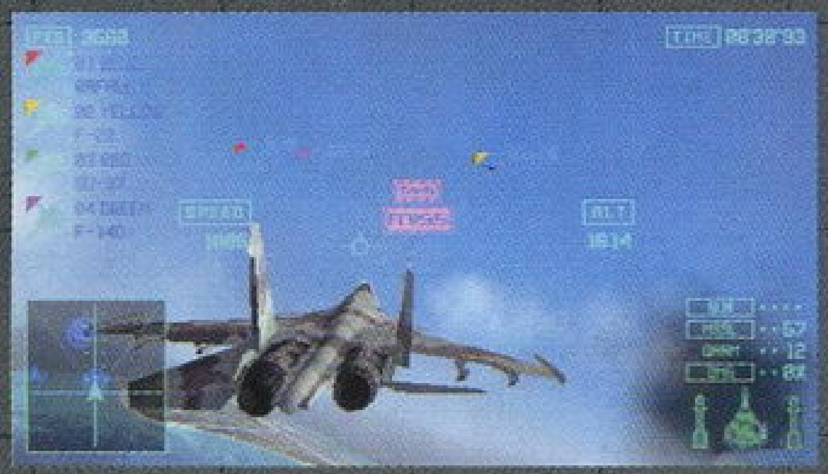
▶与敌机接近之后的压迫感会比前作更加明显，游戏中强化的声光效果也可以让玩家更加投入。



◀新游戏中的爆炸效果显得非常具有冲击力。

强化联机模式

作为对PSP版前作经典模式的延续，新游戏将在联机的玩法上进行大幅强化。基本的对战分为最多可以支持4名玩家以协力的方式完成任务，此外还支持多达8人的分组对战。在联机模式中，玩家既可以执行破坏特定设施的任务，也可以对同伴进行空中支援。任务的进一步细化使得这个模式更加富有变化。



▲在4人联机协力的情况下，游戏画面的左侧会显示出当前四名玩家所驾驶的战机型号，并且以不同的颜色进行区分。



▲在多达8人的组队战中，每名玩家的相关信息同样可以在屏幕左侧显示出来。此时还可以看到对战双方获得分数的情况。

进化后的战役模式

战役模式一直以来都是系列中的核心模式。作为游戏中的根本，这一次的战役模式与以往有着明显的不同，支持最多4名玩家以联机的方式组队来完成每一个任务。另外，本作中以联机组队形式进行的战役模式有着两种不同的任务选择形式：其一是沿用PSP版前作的设定，在出现任务分支点后由多名玩家共同选择同一个任务继续游戏；其二是在出现分支点后可以令多名玩家采取分流的方式攻略平行的关卡，待完成任务后再进行部队合流。



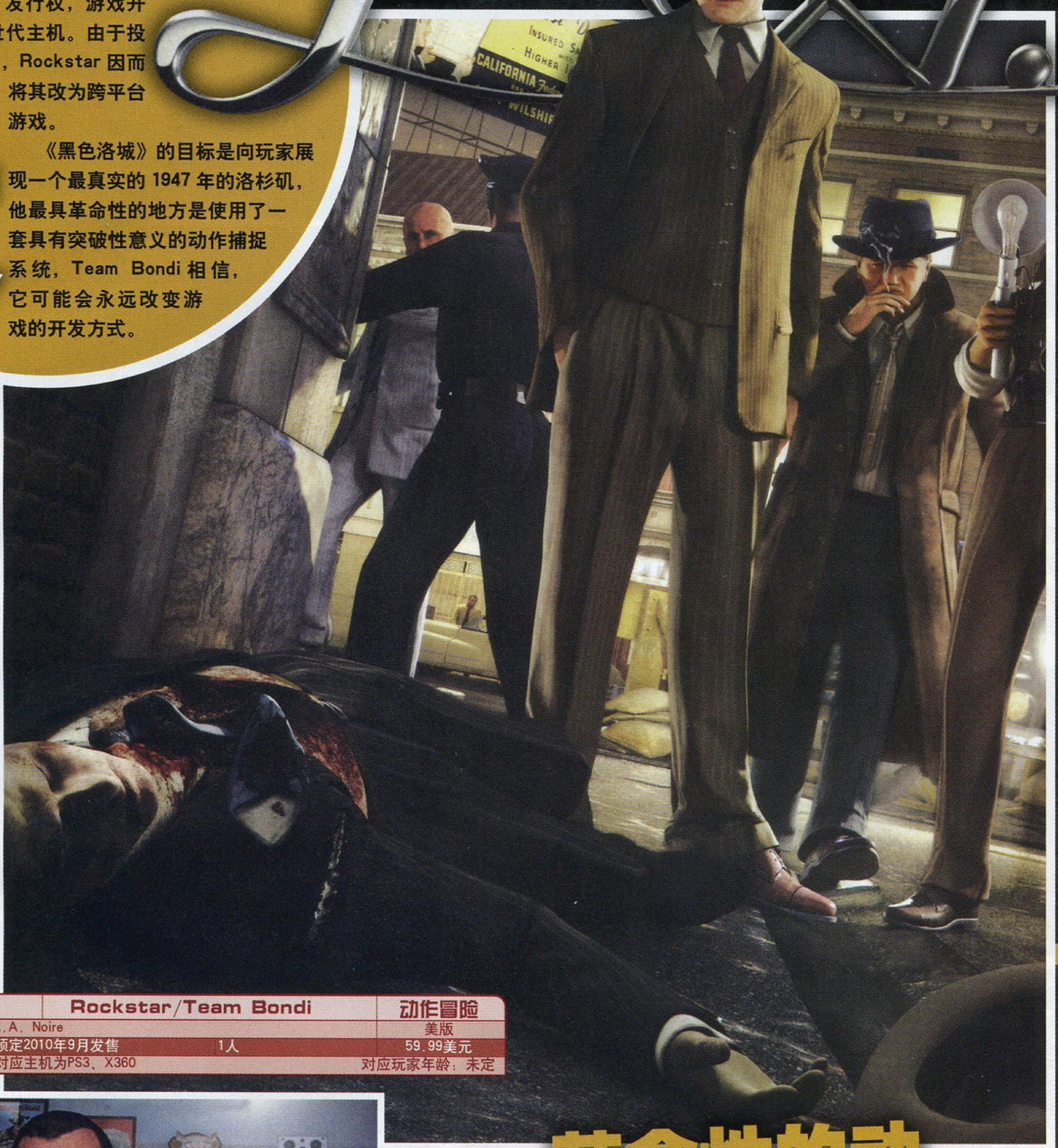
L.A.

文 星夜 美编 NINA

澳大利亚游戏开发者协会成员Tom Crago曾经说过，Rockstar与Team Bondi正在联手开发的《黑色洛城》很可能是游戏史上开发成本最高的游戏，该作开发至今已经有6年时间，最初是《大逃亡》主力开发人员成立的Team Bondi为PS2开发的独占游戏，由索尼资助。后来Rockstar买走了发行权，游戏开发规模扩大，并转移到次世代主机。由于投资成本太高，索尼不再资助，Rockstar因而将其改为跨平台游戏。

《黑色洛城》的目标是向玩家展现一个最真实的1947年的洛杉矶，他最具革命性的地方是使用了一套最具有突破性意义的动作捕捉系统，Team Bondi相信，它可能会永远改变游戏的开发方式。

最真实的人物演出 真实的犯罪现场调查



黑色洛城	Rockstar/Team Bondi		动作冒险
多机种	L.A. Noire		美版
	预定2010年9月发售	1人	59.99美元
	对应主机为PS3、X360		对应玩家年龄：未定



◀本作的人物面部表情将会是所有游戏中最为逼真的，就算是普通NPC的表情也将栩栩如生。

游戏史上最逼真的人物表情

革命性的动作捕捉技术

如今一些画面较为出色的游戏已经可以做到照片级的场景真实度，人物形象也能栩栩如生，但"表情"却是一道无法突破的关口。不论人物的3D建模做得多细腻，只要一张嘴或皱眉，立刻就会表现出不自然的地方。而且传统的人物表情动作捕捉流程非常繁琐，从对话录音、动作捕捉到后期加工调整，每个环节都是一道独立的工序。当NPC数量增多时，制作人物表情就变成一项令人望而生畏的巨大工程。Team Bondi的姊妹公司Depth Analysis成功研发了一套强大的表情捕捉系统：用32个摄像头和几排麦克风环绕于演员四周，形成一个全景式演员表情"扫

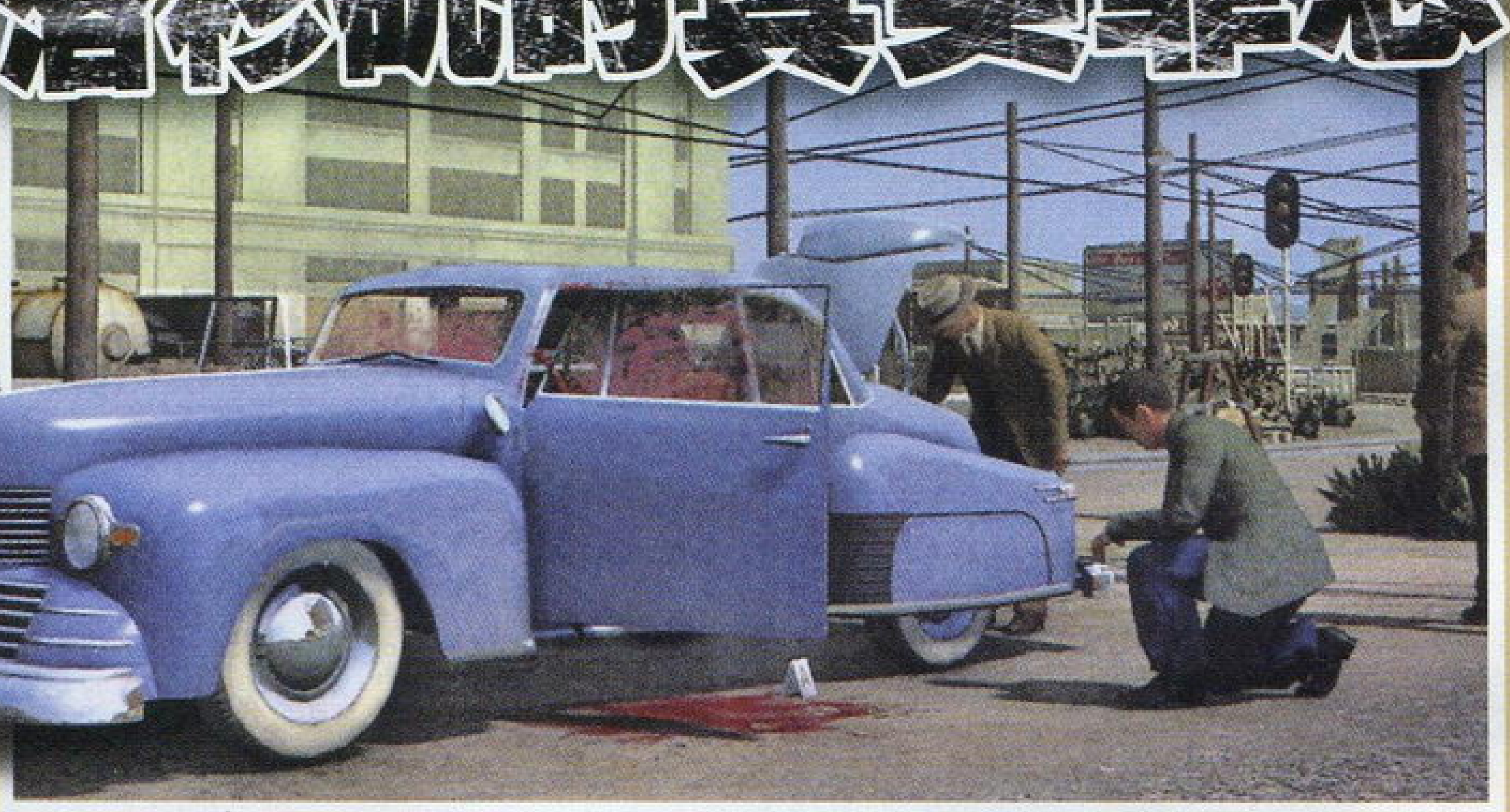
©2010 Rockstar Games. All rights reserved.



描仪”，不需要在演员脸上设置一系列的标记以记录肌肉的移动，可以将演员的表情实时转化为 3D 建模的表情。通过这种工艺，不仅可以大大加快制作速度，而且不会因为标记点的数量不足以至于做出来的表情僵硬，可以将演员面部的每一个细节变化还原，实现最逼真自然的表情。Depth Analysis 的研发部主管 Oliver Bao 表示，过去一分钟的面部表情可能需要 2 名动作设计师投入一个月的时间制作，而使用这种技术 1 天就能作出 20 分钟的片段，而且不需要美工和动作设计师进行后期加工。而且这种表情捕捉技术是表情与语音同时录制的，就像拍电影一样，只不过拍摄出来的是 3D 画面。所以动作设计师不需要进行“对嘴形”的调整，既节省了时间，又可以保证人物说话时嘴型的完全精确。

有了这种创新的表情捕捉技术，Team Bondi 的游戏设计构思才成为可能。游戏中包括街边行人在内的所有 NPC 都使用了该技术进行表情捕捉和语音录制，总共有 300 多名演员参与演出，这些表情捕捉片段的总数据量达到了 200TB。参与动作捕捉的演员不乏明星，例如主角的饰演者 Aaron Staton 是美剧《广告狂人》中 Ken Cosgrove 的饰演者。Team Bondi 还专门聘请了该剧导演 Micheal Uppendahl 担任表情捕捉的指导。

洛杉矶的真实罪恶



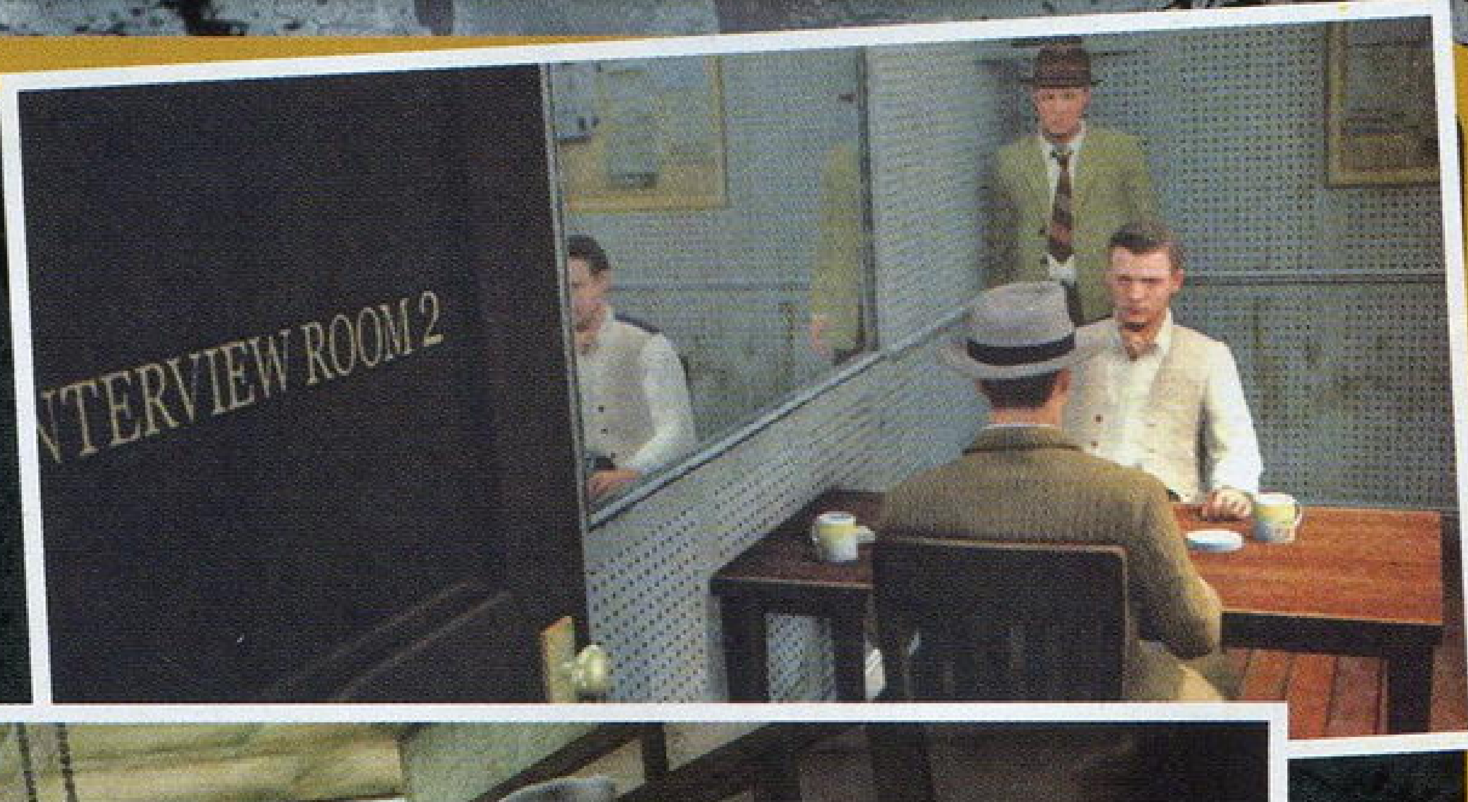
▲在犯罪现场，即使是毫不起眼的物品也有可能是重要罪证。

《黑色洛城》是一款以探案为主题的游戏，围绕犯罪现场调查、审问疑犯、收集资料、推理断案等。由于收录的案件数量众多，本作的剧本长度达到了 2000 多页，是一般电影长片的 10 倍。游戏中收录的案件有 90% 以上都是曾发生在洛杉矶的真实事件。Team Bondi 通过报章资料和警局资料收集了 1940 年代洛杉矶的各种犯罪事件。

本作中的洛杉矶也是 1947 年的真实重现。Team Bondi 收集了 18 万张当时的照片，大到当时的建筑与道路，小到街头商店橱窗里的食品价格，都尽量做到还原史实。Team Bondi 找到了当年由罗斯福政府人员手工绘制的洛杉矶地图，还有当时的航拍照片，确保街道布局的精确。负责场景制作的 Simon Wood 表示，本作对 1947 年洛杉矶的还原度可以说达到了人力所能做到的极限。除了可以到处乱逛的城市街头外，本作中可以进入的楼房有 140 多座，其中很多楼房内部都有多个房间可以调查。

调查与盘问

▶盘问犯人也是很有策略性的，需要对疑犯察言观色。



虽然玩家可以在 1947 年的洛杉矶街头开车闲逛，有些玩家可能更希望直入主题。不喜欢把时间浪费在路上的玩家可以通过地图画面选择目的地，直接抵达现场。在犯罪现场，就要像真正的警探一样敏锐地观察每个细节，重要物品不会像其他游戏一样以发光、特殊颜色等方式故意让玩家发现，而且还会有不少无关的物品扰乱视线。选定了认为与罪案有关的物品后，可以拿起来从各个角度仔细端详，发现的信息会自动记录到主角 Cole Phelps 随身携带的笔记本中。笔记本是查案的关键，所有地点、人物和案件相关信息都保存在那里，游戏过程中可以随时查阅，还可以根据记录的信息审问疑犯。选择笔记本里记录的线索条目审问疑犯，如果该线索与真相有关，疑犯可能会表现出异样的表情，玩家可以根据表情推断对方是否做贼心虚。在盘问疑犯时，可以选择三种态度：哄骗、责难与逼迫，玩家要审时度势地选用盘问方式才能套出有用的资料，没掌握好技巧，对方可能会守口如瓶。

除了探案外，本作也会有常见的汽车追逐、枪战等动作场面，不过玩家估计不能在街上到处滥杀无辜。毕竟，你的目的是将凶手绳之以法，而不是自己成为凶手。



◀Rockstar 的游戏中总是少不了枪战，本作也不会例外。

文 晴天 美编 NINA

初音ミク Project DIVA 2nd（仮）



初音未来 女歌手计划 2nd	SEGA	音乐
PSP 初音ミク Project Diva 2nd		日版
预定2010年7月29日发售	1人	5800日元
无对应周边		对应玩家年龄：全年龄

在前作一鸣惊人后，很快各位 FANS 们又能在 PSP 上与初音再次相遇了。续作保留了前作备受好评的视觉特效、换装等要素，主要对节奏按键操作进行了升级，让玩家在聆听美妙歌曲的同时也能对节奏把握更加准确，使游戏过程更富挑战性。另外海量的全新曲目也是促使大家挑战的最大动力，就算是对初音没有太多了解，想单纯体验音乐游戏的玩家也值得一试。

初音家族史

“初音未来”是一款 2007 年发售的 PC 声音合成软件“Vocaloid”，属于“角色・歌手”系列的第一作，由声优藤田咲提供基本发音。由于声音的可塑性强，给很多专业级别的人提供了极大的创作空间，所以不断推陈出新的歌曲也接连创造了收听热潮。之后系列相继推出了“镜音铃”、“镜音怜”、“巡音琉歌”等虚拟歌手壮大了家族的队伍，目前在日本“JOYSOUND 卡拉 OK 排行榜”前 10 名中，初音的相关歌曲几乎占到了一半以上的席位，超高人气连很多真人歌手都望尘莫及。

初音家族总动员

全新人气歌曲

新作有新曲肯定是毫无悬念的事情，而官方在宣传时也看准了 FNAS 的口味，先行公布了两首“超重量级”的作品，熟悉初音的玩家是不是已经开始跃跃欲试了呢？





▲初音的代表曲目之一，在日本视频网站 niconico 上的点击次数超过 200 万。

歌曲：magnet
作者：minato（流星 P）

这次歌曲最初发表于 2009 年 5 月 1 日，是初音与巡音的合唱曲目。热情奔放的弗朗明哥式曲风与初音的其他歌曲有着明显的区别，在 JOYSOUND 排行榜上长期占据着靠前的位置。



▶由于采用了双人全程歌舞的形式作为背景，所以大家在挑战时千万不要因为注意角色细致的面部表情而分心哦（笑）。

歌曲：罗密欧与灰姑娘
作者：doriko

从歌曲的名字就能看出作者的奇思妙想，简单易懂的歌词更是将少女叛逆与纯情的一面表现得淋漓尽致，2009 年 4 月 6 日发表至今已成为很多 FANS 追捧的标志性歌曲。



▲歌曲的背景采用了充满童话色彩的欧式钟楼。

上手容易的操作

和前作一样，随着歌曲的进行，玩家只要在适当的时间按下屏幕上出现的按键图标就能得分，如果连续失误导致左下角的计量槽归零则挑战失败。新增的操作主要是“长按某个按键”和“同时按下多个按键”两大类，最开始难免会有手忙脚乱的情况，但是适应后连续按键成功可以触发特殊的背景事件，初音有可能会跳出一些正常情况下不会出现的特殊舞步。



长按键

▲配合歌曲中的延长音，玩家也要长按某键来保持与初音的一致性。

▼所有的按键因为包括十字键，所以玩家要做好“左右开弓”的思想准备，如果想挑战高难度的歌曲更是要勤加练习才行。

同时按键



创意无限的编辑模式



▲编辑模式最贴心的功能就是可以一边预览编辑结果，一边对动作等参数进行修改，以提高歌曲与动作的同步率。

作为普通玩家虽然不能和达人一样，用软件为初音创作歌曲，但是游戏中却给我们提供了“MP3 导入”功能，只要将自己喜欢的 MP3 拷入记忆棒，初音就会跟随这些节奏翩翩起舞，进而制作出一段原创的歌曲表演。和前作略显专业的编辑模式相比，新作中将整个编辑界面进行了优化，操作起来会更加直观，能够实现的动作等参数也更加丰富，绝对可以满足大多数人的创作欲望。



▲怎样将动作和背景完美结合，镜头该如何运用都是考验玩家导演水平的地方。

继承前作记录

如果玩家的记忆棒中有前作已经编辑好的表演，在游戏中读取后不但可以继续游戏，还能用优化的编辑模式对更多细节进行调整。

©SEGA©Crypton Future Media, Inc.



龍が如く4

伝説を継ぐもの

文 九兵卫　美编 木仙

如龙4 传说的继承者	SEGA		动作
PS3	龙が如く4 伝説を継ぐもの		日版
	2010年3月18日发售	1人	7600日元
			对应玩家年龄：17岁以上

这两年每到春天，我们都能玩到一款硬派的日式动作游戏，那就是由名越稔洋监制的"《如龙》系列"。虽然和 3 代采用了同样的引擎，但《如龙 4》仍然有很多 FANS 不容错过的看点：四名独立的主人公、全新的区域、更为成人向的夜店以及迷你游戏等等。如果你还不了解极道的游戏规则、还不知道如何在神室町享受极乐世界，那就赶紧随着本篇特快继续往下看吧！

娱乐篇



神室町全制霸

出租车乘坐点　电话亭【存盘点】　通往屋顶　通往地下

下水道入口　投币式自动保管箱　亚细亚街入口

①賽の河原【斗技场】
②曾田地道场
③儿童公园
④M ストア【便利店】
⑤吉田バッティングセンター【室内击球场】
⑥龙宫城【赌场】
⑦MEB【情报屋】
⑧神室 汤乃园【温泉店】
⑨JeweL【夜店】
⑩韩来【韩国料理店】
⑪ワークス上山【武器店】
⑫マッハボウル 剧场前店【保龄球馆】
⑬クラブセガ 剧场前店【游戏店】
⑭ボルケーノ【柏青哥店】
⑮ミレニアムタワー【千禧塔】
⑯バンタム【酒吧】
⑰ビーム【猎奇商店】
⑱亚细亚街
⑲亚天使【男扮女装酒吧】
⑳シェラック【酒吧】
㉑柄本医院
㉒松屋 天下一通り店【牛肉盖浇饭餐厅】
㉓松屋 泰平通り店【牛肉盖浇饭餐厅】
㉔ジェラテリア 神室【冰激凌店】
㉕ブロント【咖啡厅】
㉖エリーゼ【夜店】
㉗スマイルバーガー【汉堡餐厅】
㉘ボッボ 中道通り里店【便利店】
㉙ことぶき药局【药店】
㉚エイジア【地下舞厅】
㉛九州一番星【拉面店】
㉜ラブインハート【按摩店】
㉝ボッボ 天下一通り店【便利店】
㉞ニューセレナビル
㉟スターダスト
㊱第三公园
㊲ナオミの馆【占卜馆】
㊳契茶アルプス【茶餐厅】
㊴寿司吟【寿司店】
㊵クラブセガ 中道通り里店【游戏店】
㊶SHINE【夜店】
㊷カラオケ馆【KTV】
㊸和民【餐厅】
㊹えびすや【当铺】
㊺六兰庄【麻将馆】
㊻ドン・キホーテ【折扣商店】
㊼ボッボ 昭和通り店【便利店】
㊽将天【将棋馆】
㊾ル・マルシェ【名牌店】
㊿Cuez BAR【酒吧】
51マイルストーン【女性服装店】



©SEGA.

全新区域

地下街

地下街是本作新加入的一类探索区域，其入口在地图上有很明显的箭头标识。游戏中不仅仅有开满了各种商店与酒吧的地下街，也包含了很多地下停车场以及地下人行通道，甚至还连通着下水道。这些地下设施相互贯穿，构成了一个极为庞大的地下神室町。这些地下街和同样新加入的屋顶区域一起，将整个神室町变为了一个“三位一体”的完整世界，玩家可以探索的空间大大提高。

屋顶区域

说到屋顶，很多人便会将其想象为一块可以眺望城市全景的平台。而《如龙 4》中的屋顶区域，却不单单属于一栋楼，而是将所有楼房的屋顶连接在一起的全新世界。屋顶区域高低不平，场景内也隐藏了不少特殊的 NPC 和道具，想要全收集的玩家就搜遍这里的每一个角落吧。

后街

后街是本作中比较有意思的一块区域，最典型的就是神室町版的“唐人街”——亚细亚街。这片夹在各种建筑物之间的区域狭窄而曲折，别有一番洞天。亚细亚街中一些具有中国特色的餐馆以及广告，也很有意思，玩家不妨留意一下这些细节。



夜店攻略



基本步骤

步骤① 选择饮料与食物，回答夜店小姐的问题（3 选 1），将“心”增加到 10 颗。第一次无法延时，第二次以后可以；

步骤② “心”满 8 颗后，离开夜店后就会触发店外约会事件，此时夜店小姐会给玩家打来电话。按时赴约后，夜店小姐会让我们选择约会地点。完成店外约会事件，再去夜店时“心”的上限就会增加到 15 颗；

步骤③ 再次通过对话将“心”增加到 14 颗，离开夜店时就会触发同行事件，该事件和店外约会类似，完成后“心”的上限增加到 20 颗；

步骤④ 重复以上步骤，当“心”达到 20 颗时，离开夜店就会得到豪华名片。出门不久玩家会接到夜店小姐的电话，完成该事件后就可以两人共赴情人旅馆了。最后玩家将收到一条配有图片的短信，至此，该夜店小姐的攻略即宣告完成。需要注意的是，如果不与之触发一定的对话，即使“心”达到 20 颗也不会发生上述事件，因此玩家还是需要多去几次夜店。

店铺	夜店小姐	可以点名的主角	喜欢的饮料	喜欢的食物
JeweL	水谷望爱	秋山骏	－	チキンバスケット
	爱原エレナ	秋山骏	山崎 12 年	エイヒレ
	一木千洋	谷村正义	オレンジジュース	フルーツ盛り
	森摩耶	桐生一马	シャンパン・ロゼ	チョコレート
SHINE	Rio	秋山骏	シャンパン・ロゼ	フルーツ盛り
	河崎姬华	谷村正义	シャンパン・白	チキンバスケット
	斋藤支静加	桐生一马	山崎 12 年	野菜スティック
エリーゼ	松冈ひより	全部	ビール	チキンバスケット
	キョウコ	全部	山崎 12 年	チキンバスケット
	ナナミ	全部	シャンパン・ゴールド	フルーツ盛り



战斗篇

触发战斗

和“《GTA》系列”不同，《如龙》的战斗是穿插在流程中进行触发的，也就是说非战斗状态下玩家不能做出任何攻击动作。《如龙 4》采用无缝式切入战斗无需读盘，触发战斗后会原地划分出一块战斗区域，消灭该区域内的所有敌人后战斗结束。在神室町的街道中，到处充满小混混和黑帮角色，他们在主动向玩家挑起事端之前通常都会口出狂言，这时如果不想战斗只要不去理睬他们，敬而远之即可。

格斗的技巧



相比家常便饭的街头战斗，游戏中剧情里出现的杂兵以及 BOSS 要难对付得多。首先是因为他们的攻击欲望强，其次这类敌人往往也很难被打出硬直。战斗中除了注意不要被围殴，尽量逐个击破，也要多使用挑衅技巧来最大限度地发挥气槽的作用。另外，大部分 BOSS 是不能直接抓投的，这点玩家要注意。比较讽刺的是，理论上最强的武器——枪械，在本作的战斗中却是最弱的道具，只能用来砸人且攻击力极低。（笑）

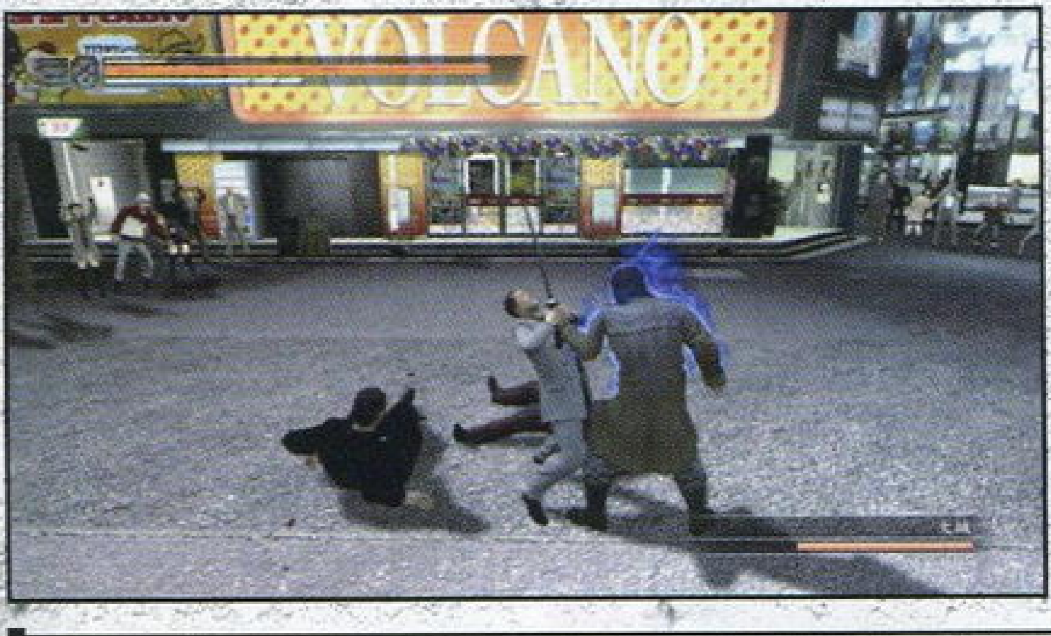
追逐战／逃脱战

紧张刺激的追逐战以及逃脱战是前作中就有的，在这次的新作中同样比较显眼。其玩法很简单，一路狂奔直至抓住逃跑者或者摆脱追捕者就算胜利。追逐战时最实用的技巧是捡起地面的物体向逃跑者砸去；而在逃脱战中即使被抓住也不要紧，成功按下 QTE 即可逃脱。在谷村正义以及冴岛大河的流程中，玩家会经常遇到这两种情况。



Heat 状态

初次接触系列作品的玩家可能不太熟悉什么叫“Heat 状态”，它是指角色的气力槽蓄满一整格后全身发出蓝色斗气的特殊状态，只有该状态下才能发动各种奥义。不断地攻击敌人或者成功回避敌人的攻击都可以增加气槽，而被敌人攻击或者处于倒地状态时，气槽会自动扣减。当气槽超过一格后，即使不使用奥义等攻击招式，气槽也会缓缓降低至一格以下。



秋山骏

格斗风格 秋山骏的操作手感比较稳定，能力也很平衡。连段时强调足技的运用，灵活运用后能很容易将对手放倒。秋山骏的特殊能力是在醉酒的状态下攻击力全面提升，所需技能为“酒豪の心得”。他最擅长的武器是棍棒以及双截棍。

推荐成长技能

名称	类别	效果	发动条件	魂	习得条件
酒豪の心得	心	醉酒状态下攻击力上升	醉酒状态时	1	无
ダブルフィニッシュキック	技	完成连击最后一踢后追加攻击	连击中的足技后按△键	4	无
スウェイアタック	技	侧移时发动攻击	侧移过程中按△键	2	无
ウォールクラッシュ	极	抓起敌人向墙壁等物体连续撞击	抓住敌人后靠近墙壁等按△键	3	ボールクラッシュ

冴岛大河

格斗风格 冴岛大河虽然行动与攻击速度慢，但在连段中可以长按△键蓄力攻击。蓄力攻击不仅威力大，对于大部分的敌人还能造成崩防的效果。推荐玩家将具有刚体效果的技能“刚体の心得”以及“真 · 刚体の心得”优先学会，“トリプルチャージフィニッシュ”配合蓄力的攻击效果也很好。另外，冴岛大河丰富的投技也很实用，玩家在战斗时不妨多多尝试。某些场景中比较重的大型物体，也只有他才能拿来作为道具使用。

推荐成长技能

名称	类别	效果	发动条件	魂	习得条件
弾き返し	技	防御状态下弹返敌人的攻击	以 L1 键防御敌人的攻击后按△键	2	无
真 · 刚体の心得	心	Heat 状态下很难倒地	Heat 时发动	1	刚体の心得
神龙の护り	心	Heat 状态下可以空手防御敌人的武器攻击	Heat 时按 L1 键	2	真 · 刚体の心得、玄武の气位
投げ潰しの极み	极	抓住敌人扔向倒地中的敌人	抓住敌人靠近倒地的敌人按△键	2	刚力の极み

谷村正义

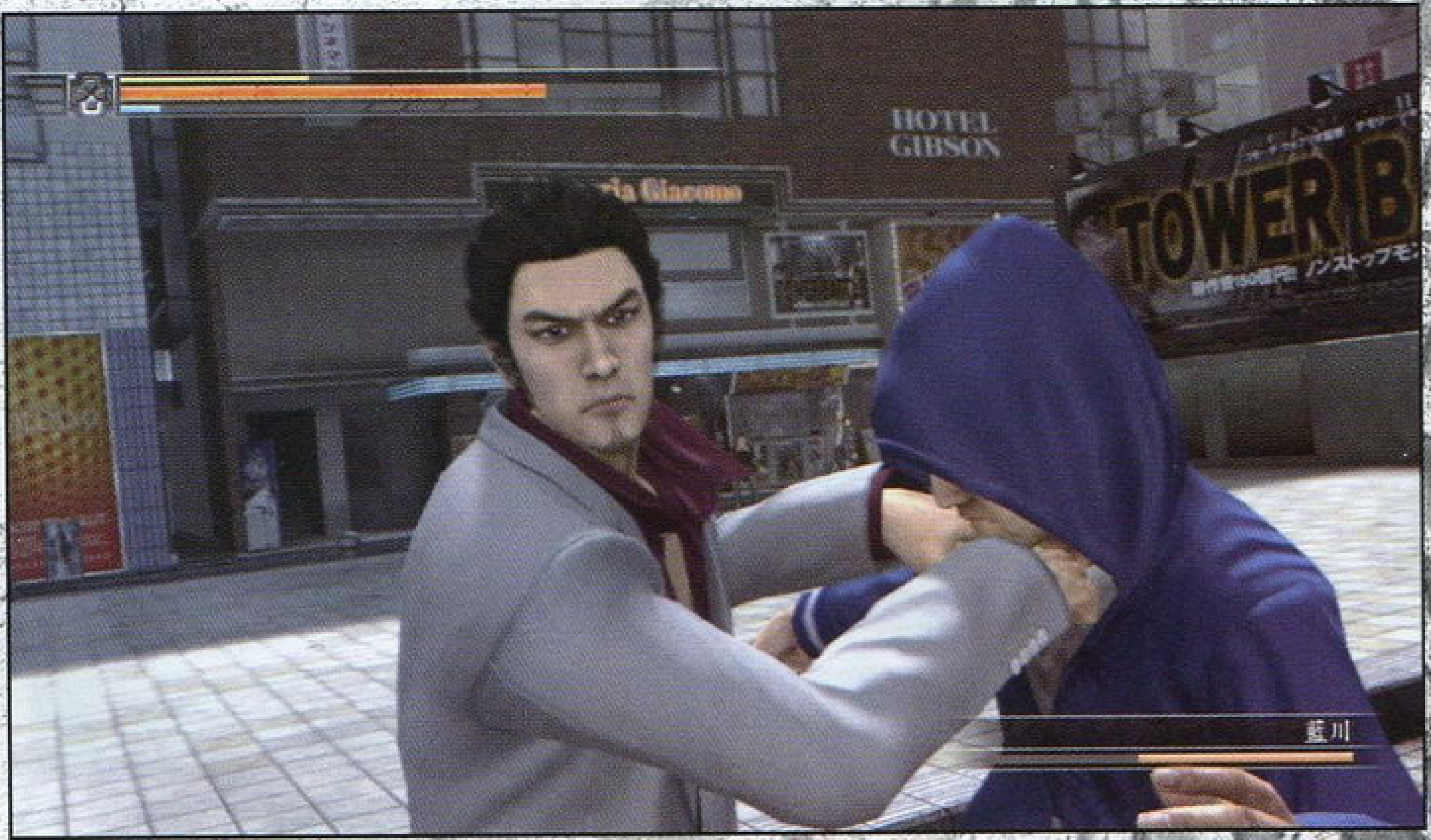
格斗风格 谷村正义的体型小，体力也不多，所以在战斗中与敌人正面冲突并不占优势。不过好在他的速度快，行动敏捷，尤其是连段后能迅速接各种眼花缭乱的擒拿招式，这也是谷村正义作为一名警察的杀手锏。不仅如此，谷村还能够拆解对手的攻击并派生出相应的进攻技巧，让人觉得耳目一新。具体发动的方法为在受到敌人攻击前按下 L1 键。（身体发出蓝光的时候）

推荐成长技能

名称	类别	效果	发动条件	魂	习得条件
スウェイ回避能力アップ	体	侧移回避能力提升	无	2	无
コンボ追击の极み	极	各种连击后进行追加	各种连击介绍后按△键	4	无
掴み技威力アップ	极	各种擒拿技威力增加	成功擒拿敌人时	2	无
コンボスピードアップ	技	连续攻击速度变快	无	3	无

桐生一马

格斗风格 作为系列的历代主角，玩家对于桐生一马的格斗风格应该是再熟悉不过了。打击技与投技使用自如的桐生一马，也可以使用绝大多数的武器，可谓全能型角色。值得一提的是，桐生的气槽蓄满后最高能变为全身红色的斗气状态，该状态下不仅攻击力大幅提升、硬直减少，战斗中还可以做出一些特殊的攻击动作。



推荐成长技能

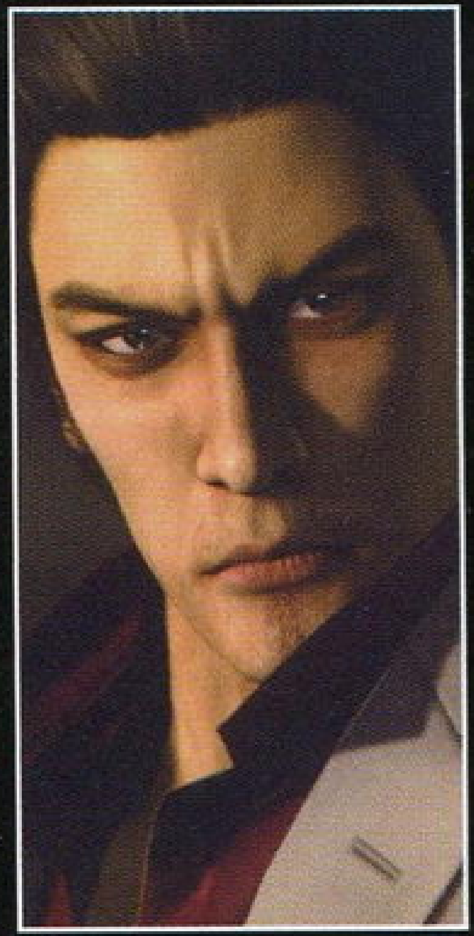
名称	类别	效果	发动条件	魂	习得条件
惊愕の极み	极	以惊人的速度进行连续攻击	奔跑状态下面向 4 名以上的敌人	1	无
古牧流 · 无手返し	极	反弹弱小敌人的攻击	敌人空手发动攻击时按△键	1	无
古牧流 · 无刀转生	极	反弹持刀敌人的攻击	空手状态下受到持刀敌人攻击时按△键	1	古牧流 · 无手返し
古牧流 · 火绳封じ	极	反弹持枪敌人的攻击	空手状态下受到持枪敌人攻击时按△键	1	古牧流 · 火绳封じ

剧情篇

（注：下文人物与章节介绍均涉及剧透，请读者根据自身需要有选择地进行阅读！）

人物说明

桐生一马



CV：黑田崇史

关东最大的黑帮组织——东城会的前任四代目会长，人称“堂岛之龙”。离开神室町之后，桐生一马和遥在冲绳开了家名为“牵牛花”的托儿所，过上了与世无争的生活。2009 年（3 代的故事背景），桐生一马被卷入与“基地扩大法案”以及“疗养地开发计划”有关的土地收买纠纷之中。事件解决后，桐生回到冲绳养伤。1 年后，冴岛大河和浜崎豪这两名越狱囚犯的到来打乱了他的生活，获知警视厅副总监宗像征四郎与东城会存在权钱交易的关系后，桐生又一次踏上神室町的土地。

秋山骏



CV：山寺宏一

毕业于名牌大学的秋山骏本是从事金融行业的精英分子，后来由于遭到同事的陷害而被解雇。深受打击的他最终流落街头成为了一名落魄的无家可归者。直到几年前的某一天，千禧塔的爆炸事件让他意外获得从天而降的 100 万日元，并与出手帮助自己的新井弘明结下不解之缘。重新振作后的秋山骏凭借这笔天降之财以及聪明的商业头脑，成立了一家名为“天空金融”的财务公司并从此发家，经常以特殊的“条件”借款给他人是秋山骏的独特作风。他与前来借款 1 亿现金的莉莉便是以此为契机相识的。



冴岛大河

CV：小山力也

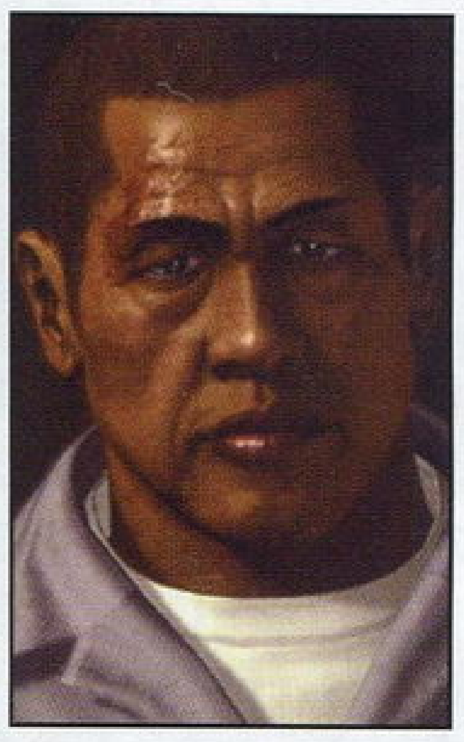
冴岛大河最初加入黑帮是为了帮助相依为命的妹妹冴岛靖子筹集换肾的医疗费用。而25年前，隶属于东城会下属 井组的他和当时的挚友真岛吾朗策划谋杀与东城会对立的上野诚和会干部。真岛吾朗未能到场，冴岛独自一人用事先准备好的枪支射杀18名上野诚和会成员。入狱后的冴岛大河被判死刑，数月前他被转入位于冲绳的某私人监狱，并在那里认识了东城会的前任干部之一——浜崎豪。从浜崎口中得知上野诚和会并没有被击溃，反而与东城会平起平坐，冴岛愤怒不已，于是两人秘密越狱潜逃。



谷村正义

CV：成宫宽贵

谷村正义崇拜身为刑警的父亲而进入警校学习。25年前，上野诚和会18名成员被枪杀的案件，正是他的父亲和杉内顺次所接手。然而由于一些不可告人的内幕，谷村的父亲被杀，他也从此踏上了寻找杀父凶手的漫长道路。习惯保护弱势群体的谷村认识冴岛靖子是因为无意中看到她被上野诚和会的人追杀。谷村平时并不愿意与其他刑警为伍，神室町的亚细亚街是他最常光顾的地方。亚细亚街中一家名为"故乡"的中餐馆以及店老板也和谷村有着深厚的交情。



浜崎豪

CV：高桥让二

1年前的浜崎豪还是东城会有头有脸的重要干部，他曾经与中国黑帮蛇华联手，妄图坐上东城会一把手的宝座。阴谋失败后浜崎豪刺杀桐生一马未果，因杀人未遂罪被判入狱。牢狱生涯让他彻底醒悟，帮助冴岛大河成功越狱后，他同时也从监狱中偷出了证明宗像征四郎犯罪记录的重要文件。虽然他侥幸得以漂流至冲绳并将这一证据交给了桐生。但浜崎豪不久还是由于越狱时负伤过重而在医院黯然离开了人世。



莉莉

CV：小泽真珠

莉莉的原名叫冴岛靖子，受到葛城勋的利用和要挟而暗杀了多名上野诚和会的成员。因为被要求在10天内凑齐1亿日元现金，靖子认识了秋山骏。多年来她从未放弃想与哥哥冴岛大河再见一面的努力，为此甚至不惜付出一切代价。或许善有善报，尽管不断遭到上野诚和会等多方势力的追杀，靖子还是在谷村以及秋山骏的保护下躲过一劫又一劫。获知哥哥越狱并重新回到神室町，是靖子前往冲绳时桐生一马告诉她的消息。不过后来葛城将兄妹俩共同绑架，桐生等人前去营救，靖子最终还是与老奸巨猾的葛城同归于尽。

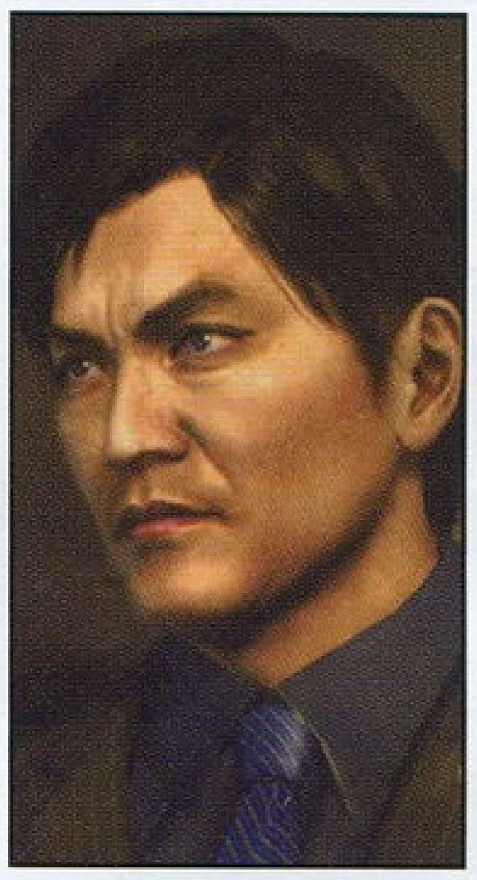




堂岛大吾

CV：德重聪

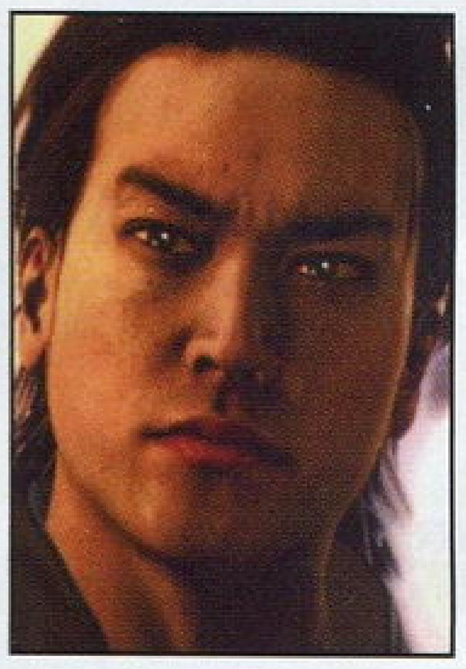
堂岛大吾是现任东城会的六代目会长，曾多次受到桐生一马的出手相救。由于葛城勋借由部下被杀的口实要挟东城会，堂岛大吾也面临着来自上野诚和会的巨大压力。作风不够硬派的他最终选择将希望寄托在警视厅副总监宗像征四郎的身上，而最后的事实证明堂岛大吾的选择完全是错误的，这让东城会陷入了更大的危机。



新井弘明

CV：泽村一树

表面上为人正直严肃的新井弘明，其实不受命于任何一方。他可以作为"金村兴业"的头目对柴田组的人毕恭毕敬，也能毫不留情地开枪杀死柴田；看似与他存在合作关系的葛城勋，新井可以面不改色地授意自己的小弟将枪口指向葛城，他甚至还能过河拆桥地除掉对自己忠心耿耿的城户。如果这一切都是因为他是宗像征四郎所派遣的卧底的缘故，或者是由于他原本的警察身分使然，那么当他敢于对身为警视厅副总监的宗像开枪时，其动机就只能被解释为个人行为了。

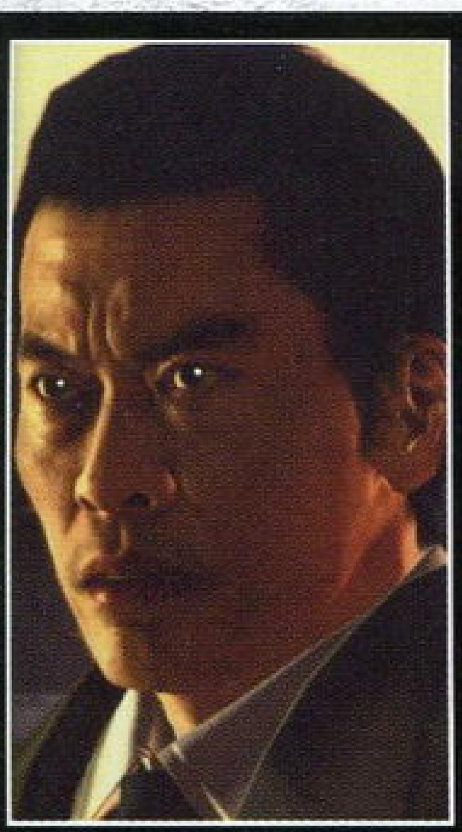


城户武

CV：桐谷健太

城户武隶属于"金村兴业"，是东城会柴田组管辖下的三线黑帮组织的成员。城户原本只是忠实地跟随新井弘明闯荡的一个名不见经传的小角色，但却因为意外地发现秋山骏的私人金库而突然变得活跃起来。盗走金库中高达1000亿日元的巨额现金后，他企图与新井弘明联手扳倒上野诚和会的葛城勋，不料事成之后却被自己所信任的新井抛弃。





杉内顺次

CV：远藤慧一

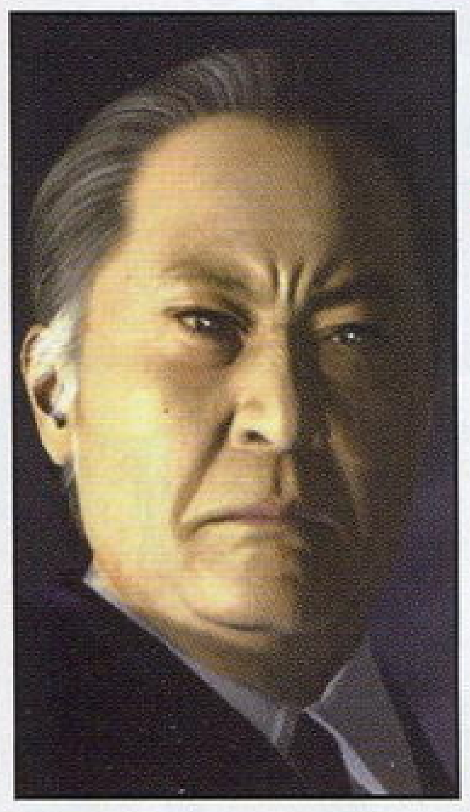
杉内顺次作为在犯罪一线工作 30 年的老刑警，其办案能力在搜查一课向来拥有不错的口碑。光鲜的形象背后，他的真实身分却是和葛城勋串通一气的黑帮卧底。25 年前正是他和葛城自导自演了一出“帮派火拼”的好戏，此事后来被警队中的上司宗像征四郎识破，杉内不得不将葛城引荐给宗像。多年来由于自己的把柄被抓在宗像的手中，杉内也生活得非常压抑。向谷村坦白自己就是当年陷害其父亲的凶手后，如释重负的杉内被宗像征四郎的手下灭口。



真岛吾朗

CV：宇垣秀成

东城会直系、真岛组组长真岛吾朗不但和桐生一马有着特殊的交情，早年他也是与冴岛大河情同手足的拜把兄弟。为了帮助自己所属的嫡系组织在东城会赢得更多发言权，他们两人策划了袭击上野诚和会的计划。袭击计划实施的当天，真岛吾朗被同组的柴田骗入预先设好的圈套，因此未能和冴岛大河同行，他的左眼便是在那个时候被拷打时失去的。冴岛入狱后，真岛吾朗一直在寻找其妹妹冴岛靖子的下落，他觉得自己有责任保护她。



宗像征四郎

CV：北大路欣也

手腕阴险毒辣的宗像征四郎在官场上一帆风顺，他能成为日本警视厅的副总监，和其善于在暗中利用黑帮势力是分不开的。整个故事的起因，就是宗像征四郎企图除掉所有与 25 年前上野诚和会被袭事件相关的当事人，其中就包括冴岛大河的妹妹靖子，甚至也有昔日辅佐自己的葛城勋。以卑劣的手段将浜崎豪持有的惟一能证明自己犯罪事实的证据骗到手后，宗像狂妄地放言谁也无法将其扳倒。即使被新井这样部下背叛，他也依然能毫发未伤，宗像对此得意不已。



葛城勋

CV：立木文彦

葛城勋作为当年上野诚和会的一员，正是他密谋了事件的前前后后。25 年前，他在冴岛大河“大开杀戒”的枪上做了手脚，冴岛射中自己以及其他上野诚和会成员的只不过是可以致晕却无法致命的橡胶子弹。冴岛离开后，葛城再拿出早已准备好的真枪将其他成员杀死。如此一来，惟一幸存下来的葛城便成为了上野诚和会理所当然的新掌门。利用和宗像征四郎一黑一白的依存关系，葛城的势力范围也越来越大，他的野心也渐渐伸向了东城会。

章节概要

第一部 秋山骏

“天空金融”，这是由一名曾经的流浪汉秋山骏创立的事务所。由于他经常以一些奇怪的“条件”借款给他人且不收任何利息，所以在神室町算是个出了名的怪人。故事从秋山骏介入“金村兴业”与上野诚和会之间的冲突开始，在对方的挑衅下，与秋山有着旧交的新井弘明将闹事的伊原枪杀。“金村兴业”这个不起眼的三流黑帮组织一下子成为了众矢之的，而上野诚和会的葛城则以被杀的伊原是干部为由要挟东城会交出新井。就在此时，一个化名莉莉的美丽女性进入了秋山骏的事务所，她要求借款 1 亿现金。经过数日的接触，秋山骏推断同样被上野诚和会追杀的莉莉也与事件有关。尽管如此，他最终还是将装有 1 亿日元的手提箱送到了莉莉的手中。



第二部 冴岛大河

25 年前的连杀 18 名上野诚和会成员的冴岛大河，入狱后被叛死刑一直在等待行刑的日子。直到有一天，转入冲绳某监狱的冴岛认识了前东城会干部浜崎豪，得知当年的上野诚和会如今风光无限，冴岛大河 25 年如一日的监狱生活才又重新激起了波澜。两人历尽艰成功辛越狱后，冴岛幸运地找到了同样生活在冲绳的桐生一马并得到他的帮助。重回神室町，冴岛大河通过花屋的情报了解了这数十年间发生的种种变迁，他也找到了原本应该和自己同生共死的兄弟——真岛吾朗。真岛当年之所以没有按计划和冴岛大河一起袭击上野诚和会，是因为中了同组的柴田所设下的圈套，真岛吾朗为此失去了自己的左眼。

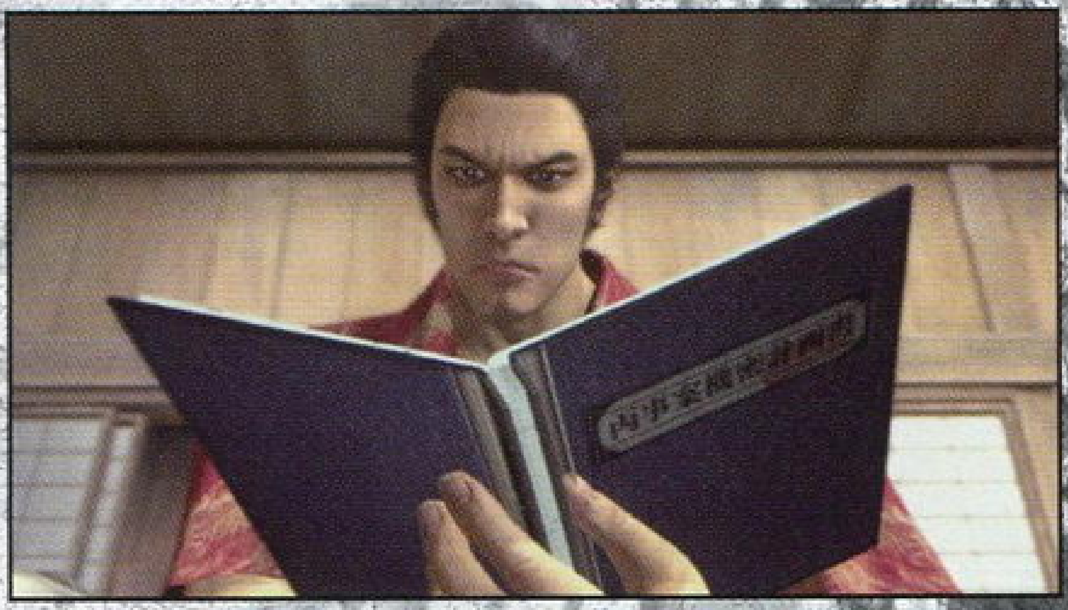
第三部 谷村正义

长期出没在神室町的问题刑警谷村正义，为了弄清父亲被谋杀的真相多年来一直没有放弃多方搜集线索，而他的父亲正是接手 25 年前上野诚和会凶杀案件的刑警。某天偶然救下被人追杀的莉莉，谷村受她的委托将从秋山骏处借来的 1 亿日元交给的葛城勋。正是葛城这位上野诚和会的一把手，要挟莉莉实施暗杀并筹集 1 亿日元的巨款。敏锐的警察嗅觉告诉谷村，葛城与自己的父亲被杀必然有直接的联系。追查之下，杀父仇人终于水落石出，他竟然是父亲的同事、在搜查一课工作 30 年老刑警杉内顺次。与葛城内应外合的杉内也曾受到过内心的谴责，但迫于警视厅副总监宗像征四郎的压力，一直未将事实公之于众。杉内被灭口后，谷村更加坚定了自己揭穿事件黑幕的决心。



第四部 桐生一马

送走了冴岛大河，桐生一马的下一位“客人”是越狱时中枪却大难不死的浜崎豪。两人并未因为 1 年前的恩怨而反目。相反，浜崎豪从监狱中带出的秘密文件却引起了桐生的关注，文件中清晰地显示东城会和警视厅存在密切的资金往来。与此同时，从神室町赶来冲绳探监的莉莉（冴岛靖子）引起尾随而至的狱警们的注意，为了掩护桐生带着靖子安全离开，骚动中浜崎豪负伤过重在医院过世。再次回到神室町，桐生马不停蹄地赶往东城会，半路却目睹真岛吾朗被拘捕，靖子也被葛城连同冴岛大河一起捉去。更糟糕的是，一直默默无闻的城户武还将秋山骏私人金库中的 1000 亿日元盗走。桐生等人带着最后的砝码、能证明宗像操纵黑帮的那本秘密文件前去与葛城交换人质。戏剧性的一幕发生了，得到文件的新井在城户武的配合下背叛了奸诈的葛城，而忠诚的城户武在完成任务后却又被新井抛弃。这起闹剧的最后，以新井弃款而逃以及靖子与葛城同归于尽宣告结束。



最终部 镇魂歌

回到宗像征四郎的身边，新井并没有听从他的要求去追回那笔本应到手的巨款，而是将枪口指向了这位自己侍奉多年的上司。为了将这一切了断，秋山骏将 1000 亿日元重新放到了千禧塔的最顶层，在金钱的面前，各怀鬼胎的堂岛大吾、新井弘明、城户武以及“诈死”的宗像再次聚集到这里。这是一场四个男人与四个男人之间的战斗，他们为了自己的信念而战，这是一场没有输赢的决斗。尽管依仗权位的宗像征四郎并不承认自己的失败，但是当自己的犯罪证据随同从天而降的传单撒遍整个神室町，他也如同泄了气般瘫坐在地上。

数日后，东城会直属冴岛组正式宣告成立，为冴岛大河接风的是桐生一马、堂岛大吾以及真岛吾朗。东城会由此迎来了全新的时代。



文 脆薯条
美编 NINA

胖公主 蛋糕一把抓	SCE	动作
PSP Fat Princess: Fistful of Cake		繁体中文版
2010年03月11日	1～8人	不明
对应玩家年龄：16岁以上		

本作可是PS3版《胖公主》的升级版，一如既往地卡通风格很好地保留下来。玩过PS3版的玩家都非常清楚，联机一起玩才是最大的乐趣。本作可以支持8个玩家一起联机，乐趣无穷。要我说的话，本作以及PS3版的《胖公主》比较类似大受欢迎的《魔兽争霸》3C。不过游戏中还提供了单人竞技场模式，比较考验玩家的操作技术，本次PSP版还新增加了6个新关卡，没玩过PS3版的玩家可不要错过。



操作指南

摇杆	自由移动
□	攻击、投掷手中物品（可把资源投入我方建筑，或把陷害道具投像敌人。）
□长按	蓄力，蓄力时人物脚底会出现一个光圈，蓄力根据职业不同，所需的时间也不同。当蓄力完成后会有明显的音乐提示，然后就能使用强力的招式了。
△	切换职业（必须有高级职业出现）
○	捡取物品
×	跳跃
R长按	平行移动、防御（剑士专用）
L长按	锁定
↑↓	开始／取消合作，当按下↑时，玩家头上会出现一个白色感叹号，这个感叹号可以向周围最多3名NPC（联机时只能1名）发出合作邀请。当NPC头上出现的黄色感叹号变为绿色时，即进入合作的状态，他们会跟随玩家一同行动。
←→	人物语音
SELECT	打开／关闭地图
START	打开菜单
待机	不作任何动作3秒后人物开始原地坐下，生命会徐徐恢复。
护驾	靠近搬运公主的队友按○后脚底会出现红色桃心，此时进入护驾模式，可以大幅增加搬运的速度。而且当受到敌人攻击时，护驾的NPC或玩家会代替其承受伤害，再次按○则是解除护驾模式。

兵种介绍

低级职业

村民

村民的HP很低，只有两格，而且攻击、防御是最低的。由于村民没有任何装备，所以跑起来的速度非常快，其攻击还可以把敌人打晕片刻。

剑士

剑士主要是近战职业，其优点是可以主动防御，然后近身蓄力攻击，非常克制弓箭手和火枪兵。初期剑士是必须使用的职业，而且非常适合用来保护公主。

工人

工人的职责就是采集矿石与木材，用于建造防护门和升级建筑物。工人一般也是玩家的在开局后的首选职业，因为NPC不怎么知道主动采集矿石，所以一定要玩家自己主动寻找，这样的话可以快速升级建筑物从而强化出高级职业。

弓箭手

攻击距离非常远，而且蓄力攻击威力不俗，能对弓箭手造成威胁的敌人只有魔法师或爆破工。另外，剑士的盾牌能防住大部分攻击，所以当玩家看见剑士时还是三十六计走为上计吧。

炎系魔法师

魔法师的最大特点就是蓄力攻击，在周围一圈范围内都能造成伤害，而且魔法师的攻击附加灼烧，经常可以看见打到敌人后让他身上着火。魔法师的防御力比较低，切勿靠近敌人以免被秒杀。

传教士

主要任务就是替我方单位回复HP，回复时持续按住□还能帮我方单位加上一个防护罩，可以抵挡一次攻击。传教士在后期非常有作用，比起坐在地上回血，传教士要有效率地多，玩家在控制近战职业时不妨找个传教士NPC一起行动，这样会安全不少。

高级职业

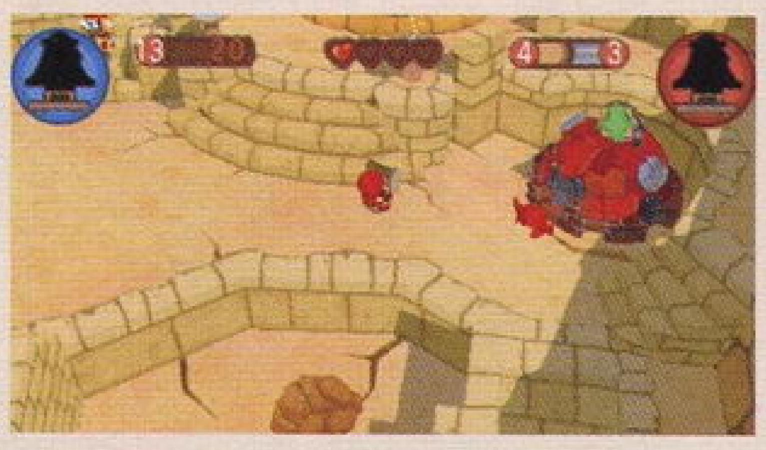
枪斗士

剑士进化而来的上位职业，HP也是所有职业中最高的，攻击力和防御力也非常出色。枪斗士最强大的地方就是其蓄力攻击，不仅速度快而且范围广，通常可以秒杀扎堆的弓箭手或魔法师，是玩家的首选职业。



爆破工

爆破工的HP比较一般，最大的长处就是可以扔炸弹，但距离没有弓箭和火枪来的远，不过炸弹的攻击力可是非常强悍的，通常一下就能秒杀掉弓箭手或魔法师。



火枪兵

弓箭手的进化形态，火枪的攻击力与射程都要比弓箭远不少，而且火枪的蓄力攻击是呈扩散形状的，如果近身全中的话可以秒杀大部分职业。但该职业有个严重的缺点，就是攻击速度太慢，火枪的蓄力时间也太长。

冰系魔法师

冰系魔法师的特点就是蓄力攻击可以暂时封住敌人行动片刻，只要没有远程攻击的敌人，那么冰系魔法师可以不费吹灰之力赖死一些近战职业，非常霸道。

祭司

祭司相比传教士似乎不太好用，虽然他能不断吸取敌人的HP，但并不能杀死敌人。蓄力攻击的范围比较大，发动后还能使敌人长时间眩晕，但无奈这个蓄力攻击发动所需时间太长了，这样一来就显得不怎么好用，有这点时间完全可以用一个枪斗士干掉所有敌人了。

©2010 Sony Computer Entertainment America Inc.

各章节要点

CHAPTER1

本关非常简单，在中间区域有一些杂兵，他们是负责看守蛋糕的，只要将他们干掉将蛋糕喂给公主吃即可。慢慢地公主就会变胖，防守的杂兵会不断复活，只要把职业换成剑士多用蓄力攻击即可。如果血不够了记得先撤退，等回完血后重复喂蛋糕给公主吃。之后背着公主逃回王城，NPC众也会过来帮忙，一群人浩浩荡荡地抬着胖公主回城堡后过关。

CHAPTER2

这个关卡的地形很简单，敌我双方只能在一条路上碰见，而且这边就是蛋糕争夺地，注意初期别与敌人多做纠缠，拿完蛋糕迅速回城堡给公主吃，等能力强化后就可以使用火枪职业了，火枪兵的攻击力比弓箭手高很多，而且其蓄力攻击是扩散型的。玩家操作火枪兵几乎1个人能对付三、四个敌人，非常强大，待我军推进之际快速把蛋糕都喂给公主就能顺利过关。



CHAPTER3

这一关的地形非常复杂，一不小心跳进岩浆里就会直接毙命，直接推荐魔法师或剑士。魔法师的魔法威力大，而且冰魔法还能减缓敌人的行动速度，剑士主要是肉搏战用。地图中间有三个NPC，把他们转移到城堡即可安全过关，时刻注意杀敌并小心岩浆即可。



CHAPTER4

本关说来也很简单，一开始需要先强化基地，把需要的材料都提供给出剑士的那个基地，等升级成功后就能使用高级的枪斗士职业了。接下来的任务就是保护中间区域的建造区，在桥的一侧用蓄力攻击的方法守株待兔，过来一个杀一个，随后只要等待我方NPC把材料收集完然后保护他们建造即可。



CHAPTER5

这次的地图非常大，目的是抢夺对方城堡中的公主，首先我们可以捡起地上的蛋糕给公主吃，这样把她养胖敌人也不容易搬运。接下来还是优先强化剑士职业，等可以使用枪斗士时就非常简单了，只要把守住路口等待我方NPC把敌人的公主搬出来，这样在干掉后面尾随的敌人即可。本关中还有传教士会帮助我方回血，非常简单。

CHAPTER6

本关的目的就是维修设施，比AI先修复所有建筑就算胜利。一开始只能用一个职业，迅速收集材料给城堡中的建筑，之后出其他职业的兵种，这里推荐枪斗士。只要一出这个职业后，马上来到中央杀敌，中央都是矿物资源，只要牢牢守住这里，敌人是没有办法收集到矿石的，胜利就是时间上的问题了。

CHAPTER7

这关非常有难度，需要全职业配合，最好的战法就是自己控制HP比较多的枪斗士，然后后面有NPC控制的传教士与火枪兵，这样的组合打起来非常容易。开始后还是优先强化出枪斗士的建筑，然后强化出传教士的建筑，只要补血职业和肉盾职业比AI先出来，那么局面对我们来说就非常有利了。

CHAPTER8

这一关相比上一关要容易不少，开始后先致力于开发高级兵种，同样是枪斗士+传教士的组合，中间的据点一定要拿下，因为周围都是矿石。等枪斗士能使用后，等待我方的NPC把炸弹运过来，然后一路护送他即可。看见杂鱼一个蓄力攻击就能秒杀之。

CHAPTER9

本战一开始必须要掌握住中央的据点，这里也是惟一可以得到矿石的地方。等出了枪斗士以后就可以采用肉盾+法师的战术了。总体的难度要比上一关容易不少，而且自己控制枪斗士可以在中央有效地阻截敌人。



CHAPTER10

本关比上一关更为简单，目的就是把关在牢笼中的公主救回城堡。在据点附近可以建造保护门来阻止敌人前进，但必须时刻注意维修。另外地上的蛋糕可以拿去给公主吃，等她一胖敌人就很难搬运着她快速移动了。枪斗士依然强劲，负责护卫工作是再合适不过的了。

CHAPTER11

目的还是把公主救出来，虽然本关看似比较难，但实际上只要灵活配合，不到15分钟即可顺利过关。首先去我方据点处采集三个矿石，然后回去迅速升级建筑物出枪斗士，之后只要配合传教士在后方补血，玩家自己控制枪斗士堵在敌人城堡门口即可，护送公主回城的任务交给NPC即可。



CHAPTER12

本关要求速战速决，所以高级职业可以无视掉了。首先换成剑士职业，HP多是其优点，然后来到敌人城堡下方拿上炸弹，之后过去把通路炸开即可，这边有条龙会喷火，其威力几乎是秒杀我方的。炸弹不仅能炸开岩石，还能炸晕这条龙，一旦岩石被炸开后立刻带上公主返回城堡即可获胜。

CHAPTER13

本关没有什么要点，纯粹是一场消耗战。快速出枪斗士配合传教士即可轻松获胜。敌人发展的速度非常慢，而且大多是弓箭手，玩家也可以考虑用火枪兵克制。

CHAPTER14

这关比较复杂，首先要把被关在敌人城堡的公主救出来，然后还得把敌人的公主关进自己城堡的牢房里。开始后还是迅速出枪斗士与传教士这两个职业，自己单兵前去营救公主，只要趁着潮水退去之时快速返回城堡即可，俘虏敌人公主也是如此战法。



游戏进行时 实用主义至上

IT'S GAMING

本期主持：脆薯条



《勇者别嚣张3D》的确是个非常有创意的游戏，而且以大反派为主角让人感觉有点另类，不过这正是游戏的特色。值得一提的是，最近PSP平台上还有一款《胖公主　蛋糕一把抓》也非常让人着迷，联机和朋友玩感觉非常有趣，怎么说都想一个迷你版的魔兽3C。

最近家用机的大作莫过于《战神3》了，想必玩家们都已经被奎爷的魄力所震撼。玩过《战神3》后还有堪称日式GTA的《如龙4》，丰富的迷你小游戏足够让玩家泡上一整天。

投稿地址 兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社收 邮编 730000
Email: guide@ucg.com.cn 攻略、研究、秘技、影像全面接受读者投稿！

勇者别嚣张3D

拿起你的铁镐往下挖！

原名	勇者别嚣张3D		
机种	PSP	类型	策略

嚣张的勇者又回来了，为了满足玩家的破坏欲望，拿起你手上的铁镐开挖吧。本次魔王军可谓实力大增，破坏"神器"铁镐增加了许多新技能，而且还有水中兄弟的加盟，可谓是如鱼得水。

我是戳锅漏 levelup.cn

游戏的玩法

游戏玩法和前两座没有太大的区别，玩家还是要依靠挖掘地下迷宫的方式来帮助魔王抵挡勇者的进攻。迷宫内的土壤分布着养分和魔分，挖掘这些土壤就会产生出魔物，养分或魔分浓度越高的土壤所产生出的魔物也就越强。当魔物出现后，整个迷宫里的食物链也开始运作。这些魔物会吃掉食物链下级的同类来提高生命力，而且当生命力到达一定数值后，它们还会自我繁殖，慢慢就扩大了魔物军团。相反，如果缺少食物的话生命力就会下降，甚至饿死。所以玩家的任务就是调节这个平衡关系，培养出强大的魔物击退来犯的勇者。

魔水

本作的新增要素，挖开含有魔水的土壤后，魔水就会涌出，并积聚在迷宫内。有魔水的地方可以培养出全新的水生生物，这些水生生物虽然只能在有魔水的地方活动，不过其能力要比陆生的魔物强很多，但要是离开魔水的话就会马上死亡。另外，魔水浸泡着的土壤中的养分和魔分会自动变成水草，水草再吸收了一定的养分或魔分后就会生产出花苞，用铁镐敲开花苞水生魔物就会诞生。如果不敲开花苞，花苞会漂浮在水面上收集养分或魔分，含有养分或魔分越多的花苞所诞生出的魔物也就越高级。

水生魔物介绍

水蜘蛛类

食物	水中养分
天敌	乌龟类

从养分类小花苞诞生而来，繁殖能力强，吐出的蜘蛛丝可以减缓勇者的移动速度。

乌龟类

食物	水蜘蛛类
天敌	水元素、龙类

从养分类中花苞诞生而来，攻击方法为远距离投掷锤子，勇者靠近后会缩进壳内自我保护。

魔雾

食物	水中魔分
天敌	水妖类

从魔分类小花苞诞生而来，没有攻击力，但能凭依在勇者身上使其攻击的命中率降低。

水妖类

食物	魔雾
天敌	水元素、龙类

从魔分类中花苞诞生而来，特殊能力是放电，可以使处于水中的勇者暂时麻痹。

魔水花

食物	无
天敌	无

敲击含有养分或魔分较多的花苞就能使其开花，魔水花可以提升魔王军的知能等级，并能抑制魔物的压力，减小魔物变成纯种的几率。

水元素

食物	乌龟类、水妖类、蜥蜴类、莉莉丝类
天敌	无

当花苞的养分和魔分都达到最高后，就能诞生出水元素。它是水中的最强魔物，同时也是水中食物链的顶点。

技能一览

入手条件	铁镐名称	スキル名	消费挖掘力	效果
最初拥有	ザ・ツルハシ	ダンジョンクエイク	20	勇者放置的道具全破坏，并且一定几率使勇者晕眩
累计收集4个龙秘宝	ミズノ・ツルハシ	ハイドロライド	25	让地面涌出10格的魔水
累计收集8个龙秘宝	DPS—MODEL	ナビィタイマー	15	显示勇者的前进路线
累计收集13个龙秘宝	トゥルハシ	トゥルースリープ	20	设置催眠球，50％的几率使周围的勇者睡眠，10％的几率使魔物睡眠
累计收集19个龙秘宝	デスツルハシ	メシデス	15	设置召唤メシデス的魔法阵
累计收集26个龙秘宝	ワンダーツルハシ	ワンダフルフェスタ	25	设置魔王军军旗，让周围的魔物集中起来
累计收集33个龙秘宝	フォレ・ルカナ	ディグディグ	30	4秒内挖土时挖掘力增加
累计收集44个龙秘宝	フォレ・マスター	ぶきみなあな	35	设置连接点，可以让进入的魔物快速转移到另一个连接点
和1代的记录联动	ツルハシ・ワミター	スキルミルー	10	可以看见勇者使用的技能名
和2代的记录联动	ツルハシ・ドキドキ	ドキドキワープ	40	随机转移魔王的位置

中文游戏风向标

由United Front Games开发，SEC负责发行的《小小大赛车》已经确定在5月25日发售了。这款游戏的风格非常卡通，而且沿袭了《小小大星球》的各种要素，联机游戏、自创关卡、分享关卡等等。游戏的自由度非常高，不仅能把爱车装扮的非常花俏，人物角色也是琳琅满目，包括了索尼第一方游戏中几个著名的角色。另外，SCEA与美国的几家零售商合作，推出了3款不同的下载内容。

1. 在GameStop预定的玩家可以获得"《战神》系列"的主角"奎托斯"的造型与他的爱车"混沌之车"

2. 在Amazon预定的玩家可以获得"《瑞奇与叮当》系列"的主角"拉杰特"或"克拉克"的造型

3. 在BestBuy预定的玩家可以获得"《未知海域》系列"的主角"内森·德雷克"的造型与"越野吉普车"

只要预定的玩家还将会得到一份神秘礼品，包括一个虚拟造型与几组车辆的自定义配件。《小小大赛车》预定于6月推出中文版，喜欢卡通风格游戏的玩家可要好好留意了。



奖杯陈列室

胜负师：这一次的“奖杯陈列室”依然延续上次的双白金话题，为各种介绍已经判明的不同版本可以拿多次奖杯的游戏，其中有些是奖杯神作，有些又属于极限挑战。无论是迷奖杯还是迷游戏本身，双白金都为玩家把游戏重温一遍找了一个不错的理由。上期在小编寄语里提到的《如龙 3》（三白金）和《最后的反抗》这里就不再重复了。注意，双白金中的欧版与澳洲版、新西兰版的奖杯同属一组，但由于澳洲版、新西兰版很难买到，一般不予考虑。日文版包括港台地区发行的日语版本。



白 双白金补完计划 金

蝙蝠侠 阿克汉姆疯人院

Batman: Arkham Asylum

分开版本：日版／其他版本

基本情况：高素质的授权改编游戏。游戏流程在十余个小时，另有 240 个收集需要解决，最好参看攻略以节省时间。难点在于挑战模式，对操作技巧有很高的要求。动作游戏基础较好的玩家 20 至 25 小时可取得白金。

刺客联盟 命运武器

Wanted: Weapons of Fate

分开版本：德版、日版／其他版本

基本情况：德版和日版的奖杯与其他版本不同，原因是BUG被取消，原本取巧通上两遍半就能拿下白金，现在要实打实地玩上五遍。不过最变态的 1 个多小时通最高难度改成了 4 小时通关，因此白金也就是多花几个小时的事儿。



乐高印第安纳琼斯 2

LEGO Indiana Jones 2

分开版本：欧版／其他版本

基本情况：乐高造型的夺宝奇兵诙谐有趣，是一款不错的家庭游戏。其奖杯的整体难度不高，但耗时不算太短，大约在 20 至 30 小时之间，通关后还需要选关完成一些特定的条件，扫尾工作将占据了白金之路近一半的时间。

街头滑板 2

Skate 2

分开版本：德版／其他版本

基本情况：滑板游戏对于技术要求高应该是玩家之间的共识，本作也不例外，需要不断的尝试与练习。生涯模式及单机奖杯大约需要 15 小时，技术过硬的话，在线奖杯的时间与之相等，不然在线就是会成白金路上的巨大障碍。



圣域 2 堕落天使

Sacred 2: Fallen Angel

分开版本：日版／其他版本

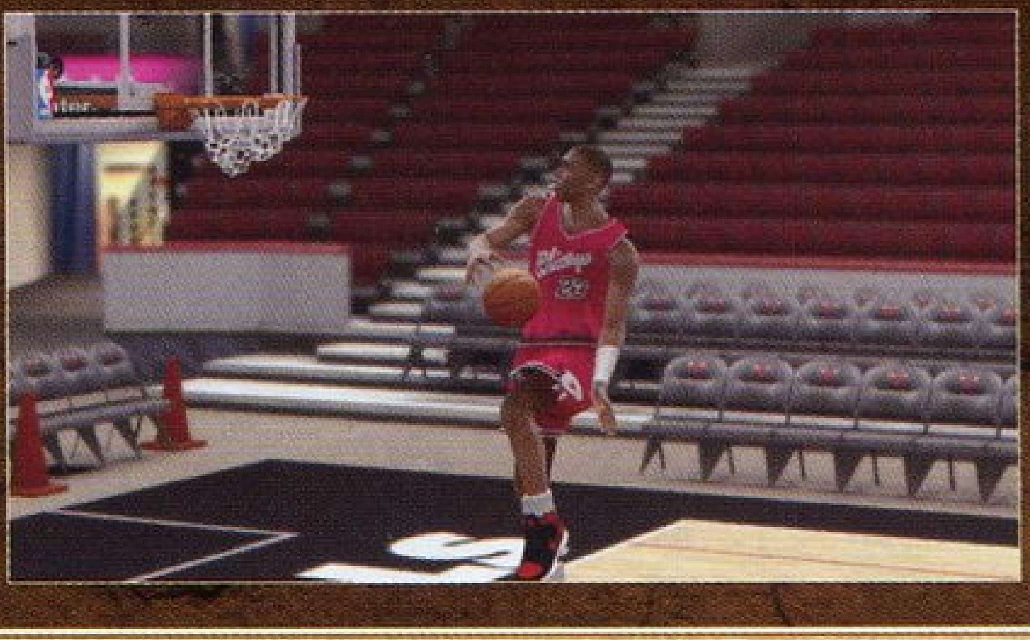
基本情况：美式风格的奇幻RPG，分支任务多达 600 个，但还好奖杯只要求完成其中的 40%。由于不同职业的角色均需升级至 15 级，还有一命不死、不购买道具等特殊通关条件，多周目在所难免，白金需要 80 至 100 小时。

NBA2K10

NBA2K10

分开版本：日版／其他版本

基本情况：从奖杯设置来看，《NBA2K10》的难度并不算太高，但它却不具备列入“双白金游戏”的条件，因为“Dunk-Off Trophy”这个奖杯有BUG无法取得，白金自然也就泡汤了。不排除今后通过升级补救的可能性。



永恒的尽头

End of Eternity / Resonance of Fate

分开版本：日文版／其他版本

基本情况：由世嘉发行的 3A 原创 RPG，有着新颖的战斗系统。3A 这一次算是手下留情，把奖杯设计得相对简单，没有特别变态的要求，一周目即可获得除二周目通关之外的所有奖杯，白金需要 70 小时左右。



侍道 3 PLUS

Way of the Samurai 3

分开版本：日版／欧版／其他版本

基本情况：又一款三白金游戏，只是白金一次需要 50 小时以上。《侍道》系列以高自由度、多结局著称，这一作的结局有 22 个，看到隐藏结局至少要打 21 遍，还好有些只要半小时、1 小时就能完成。数量累积和收集型奖杯占比较高。

交叉利刃

CROSS EDGE

分开版本：欧版／其他版本

基本情况：一款集合多家日本公司游戏角色的二线RPG，系统有一定特色，但画面水准低。本作的日文版没有奖杯，美版和欧版奖杯分开。奖杯主要是数量累积型和收集型的，相当费时，白金需要 120 至 150 小时。

灵异恐惧 2 起源计划

F.E.A.R. 2: Project Origin

分开版本：日版／其他版本

基本情况：科幻恐怖题材的FPS，著名的“奖杯警示级”游戏，其白金即便在国外资深奖杯迷中也十分稀有。单机难度不低，在线奖杯多达 19 个，刷网战 100 小时打底。还有一个关键问题是现在还能不能找到人打网战。

MAG

MAG

分开版本：日版／其他版本

基本情况：完全强调在线合作与对战乐趣的 256 人大规模网战 FPS。目前全球只有两个人拿到白金，数量、条件要求众多的全勋章获得不仅难度大而且需要运气。FPS 水平较高的玩家据称可在 200 小时以内搞定白金。

软硬兼施

HARDWARE & SOFTWARE

软硬件实用信息综合报道

现在很多玩家都会选择在淘宝上购买正版游戏。特别是这次《战神III》的淘宝预订量也创出了新高。在此提醒各位玩家注意，由于国内没有游戏行货，所以在淘宝上预订游戏只是与店主个人的口头承诺，买家交了定金也不能 100% 保证店家能够在第一时间发货。因此买家要学会在线查看单号，跟踪物流信息以监督店家的发货时间。当发现出现延误发货的情况时要学会与店家沟通，如果出现退款不予履行的情况可以找淘宝客服帮助介入解决。

市场风向标 提供最佳购机方案

PSP购机推荐套餐 3000型

	品牌/型号	价格
主机	PSP-3006（港版）	1580 元
记忆棒	8GB 高速 MARK2 组棒	168 元
贴膜	PSP-3000 专用高清组膜	10 元
保护壳	PSP-3000 水晶保护壳	38 元
总计		1796 元
近期推荐购入指数		8

备注：主机官方标准包装附带电池一块、电源及电源线一套。

点评 和前段之间的疯长不同，进入游戏淡季的 PSP 主机在价格上基本是刹住了车，目前大部分的商家报价主要集中在 1550-1600 元之间，不过这只是黑白银三种颜色的主机，至于彩色系的 PSP-3000，大部分商家还都是有价无货，即便是有货，价格也要比主流颜色的主机贵上 100-200 元，当然如果遇到便宜的可破解彩色系主机，那不用看就可以断定是翻新机了，玩家一定不要贪图便宜购买这类价位过低的 PSP 主机。至于今后一段时间主机的价格走向，目前来看还会是趋于稳定，降价的可能性并不高，但也不会有大幅度涨价，所以喜欢 PSP 的玩家可以考虑在近段时间入手。至于 PSP2 的传闻，目前来看可能性也并不高，毕竟这段时间的 PSP 在日本刚刚发力，Sony 不会着急发布新主机来冷却玩家和第三方游戏厂商的热情，而 6.20 系统的破解消息，“狼来了”的几率也比较大，商家和供货商现在也不像以前那么敏感了，所以想买主机但又怕 PSP 价格一夜崩盘的玩家也不用杞人忧天了。此外，近一段时间因为 315 的打假热，很多关于 PSP 主机的伪劣配件周边也被曝光，其中假冒产品最多的就是屏幕贴膜，虽然东西不贵，但是假货的利润可是惊人的，所以玩家购买主机的时候不妨直接选择便宜的组装贴膜，如果想要购买高品质的周边产品，还是尽量到有信誉的商家去选购比较好。

主机及主要周边参考价格	
PSP-3000 主机（可破解）	1580 元
PSP-3000 主机（不可破解）	1120 元
PSP go （不可破解）	1600 元
PSP-2K/3K 用 Hori 贴膜（原装）	68 元
PSP-2K/3K 用 Hori 贴膜（组装）	10 元
PSP go 专用 Hori 贴膜（组装）	20 元
4GB 高速 MARK2 组棒	88 元
8GB 高速 MARK2 组棒	128 元
8GB 极速 HG 组棒	138 元
16GB 高速 MARK2 组棒	238 元
PSP-2K/3K 高仿色差线	50 元
PSP-2K/3K 高仿线控耳机	30 元
PSP-2K/3K 卡登仕新版线控耳机	98 元

NDS购机推荐套餐 NDSi

	品牌/型号	价格
主机	NDSi 主机（行货）	1198 元
烧录卡	黄金版 DSTTi	48 元
SD/TF 卡	金士顿 4GB microSD卡（行货）	88 元
贴膜	NDSi 专用 Hori 贴膜（组装）	18 元
保护包	EVA 包	38
总计		1390 元
近期推荐购入指数		8

备注：主机官方标准包装附带电池一块（电池仓内）、触控笔 2 支、充电器一个、相关说明书保修卡一套。

点评 对于的NDS主机的选择，玩家可以考虑的比较多，除了价格便宜服务完善的行货NDSi之外，玩家还可以购买屏幕稍大但价格略高的NDSi LL，而随着美版NDSi XL的上市，相信NDS主机的选择还会更多广泛，不过对于一直想要购买NDSL的玩家，这里要简单提醒一下，目前市场上的全新NDSL已经所剩无几，可以说现在90%以上的NDSL主机都是翻新机或是二手机了，而你直接选购翻新机肯定不如买二手机来的实在，毕竟商家要比玩家狡猾的多，不过即便是买二手机也尽量要选择同城玩家并当面交易，这样受骗的几率比较低。除此之外，主机烧录卡的选择依旧是重中之重，相比起主机，烧录卡品牌繁多且价格不同，目前比较便宜但功能齐全的有黄金DSTTi和Hyper-R4i，价格稍贵但功能高端的是EZ5i，另外还有多媒体功能强大且效果出众的M3i ZERO，不过它的价格也是最贵，玩家在选择这些烧录卡时候，可以依照自己的需求进行考虑，对于入门级玩家来说，购买黄金DSTTi和Hyper-R4i就可以了，发烧友玩家可以考虑EZ5i和M3i ZERO，两款卡功能上比较有可玩性，而且游戏的兼容更新也比较快，至于AK2i此类偏门烧录卡，玩家可以不必太多考虑。

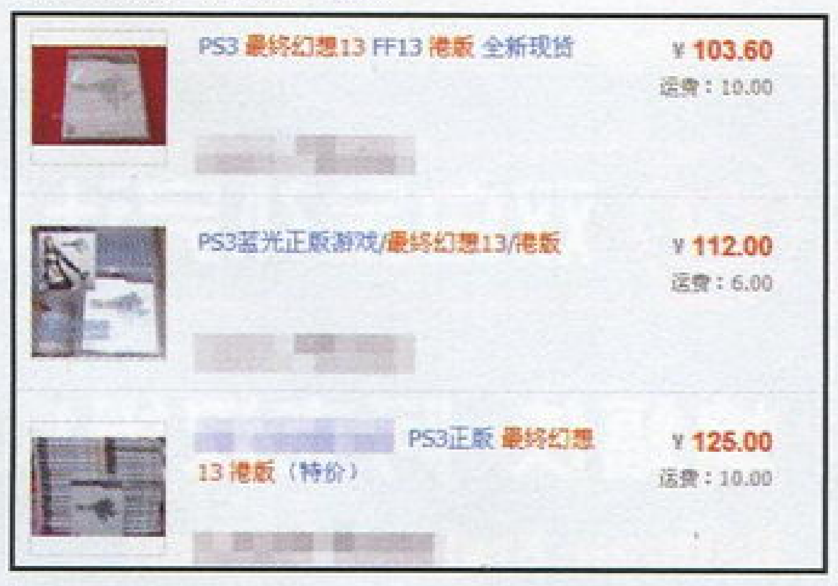
主机及主要周边参考价格	
NDSi 主机（行货）	1198 元
NDSi 主机（日版）	1320 元
NDSi LL 主机（日版）	1500 元
NDSi 专用 Hori 贴膜（组装）	20 元
NDSi LL 专用 Hori 贴膜（组装）	30 元
黄金 DSTTi （1.4）	48 元
EZVi 简装版（1.4）	98 元
Hyper-R4i （1.4）	68 元
M3i Zero （1.4）	168 元
金士顿 4GB TF 卡（行货）	88 元
金士顿 8GB TF 卡（行货）	138 元
金士顿 16GB TF 卡（行货）	318 元

PS3购机推荐套餐

	品牌/型号	价格
主机	PS3 Slim 主机（港版，250GB）	2580 元
线材	索尼原装 HDMI 线	120 元
总计		2580 元
近期推荐购入指数		9

备注：主机官方标准包装附带 AV 线一条、原装 DS3 振动手柄一支、电源线一条。

点评 由于近一段时间的PS3游戏频发且主机破解进入了新的阶段，所以一直观望的玩家不妨在这段时间考虑入手主机。一方面PS3的破解者GeoHot已经放出自制主题画面并宣称现在已经能够改写主机系统文件了，另一方面最近的游戏大作也能让你在并未破解的情况下渡过这段黎明前的黑暗，毕竟正版的《FF13》港版价格只有100元左右，而且新发售《战神3》和《如龙4》也都并不太贵，玩家完全可以随主机购买任意一款游戏。至于主机的选择，因为薄版主机的250GB容量已经上市，而且价格不是很高，只和120GB主机相差200元左右，所以推荐即将购买主机的玩家选择这部分主机，毕竟价格不贵且容量大是性价比极高的表现。



▲《FF13》价格居然已跌到 100 左右，情何以堪。

主机及主要周边参考价格	
PS3 Slim 主机（港版，120GB）	2380 元
PS3 Slim 主机（港版，250GB）	2580 元
原装 DS3 无线振动手柄	340 元
组装 DS3 无线振动手柄	180 元
原装 PLAYSTATION EYE	320 元
原装色差线（PS2 通用）	210 元
组装色差线（PS2 通用）	20 元
原装索尼 HDMI 线（2 米）	280 元
高仿索尼 HDMI 线	50 元

电池+保护 GTcoupe推出NDSi电池水晶壳

除了携带移动电源给 NDSi 充电外，GTcoupe 给出了一套自己的 NDSi 供电方案，那就是 NDSi 电池水晶壳。所谓电池水晶壳就是在 NDSi 原有水晶壳的基础上，在底座增加了一块 840Mah（NDSi 原装电池同样为 840Mah）的 NDSi 电池，这样就相当于玩家携带了一个额外的 NDSi 电池在身上。由于 NDSi 电池需要用小螺丝刀卸载下来，所以该产品专门准备了一个小螺丝刀。拆卸下来的电池可以平稳放置在水晶壳内，而不用了的小螺丝刀同样可以放进水晶壳中。最后将 NDSi 嵌入水晶壳即可。平时我们直接用水晶壳附带的充电电池，如果用完了，我们还可以使用原装电池。经过我实际使用，这个水晶壳与 NDSi 衔接得非常紧密，而又没有影响到任何游戏操作。水晶壳所携带的电池与原装电池使用的时间基本相同，满足了 NDSi 玩家的续航需要。不过需要指出的是，虽然这个产品比较悉心地考虑到玩家卸载电池导致的不便，专门为电池的保管做了不少工作，但毕竟在使用时还是要对电池进行拆卸，可能粗枝大叶的玩家就不容易接受。

内含物品
带电池的水晶壳 ×1
小螺丝刀 ×1





专题导购 关注消费热点话题

Wii购机推荐套餐

	品牌/型号	价格
主机	Wii（韩版，白色）	1680 元
视频线	高仿色差线	60 元
总计		1740 元
近期推荐购入指数		6

备注：主机价格已含直读改机费用。官方标准包装内附 AV 线一条、双截棍手柄一套、底座及底座支架一套、感应条一根、电源及电源线一套。

主机及主要周边参考价格	
Wii 主机（韩版，纯软改）	1320 元
Wii 主机（韩版，换光驱）	1680 元
原装双节棍手柄套装（左＋右）	280 元
高仿双节棍手柄套装（左＋右）	160 元
原装 Wii Motion Plus 遥控器手柄动作感应增幅器	140 元
《Wiifit》（正版，同捆 Wii 平衡板）	580 元
《Wiifit》（高仿 Wii 平衡板）	380 元
原装经典手柄（一代）	120 元
原装经典手柄（二代）	190 元
原装色差线	210 元
高仿色差线	60 元
原装电源（110V）	180 元
原装电源（220V）	220 元
组装电源（220V 直插）	60 元
北通电源（220V 直插）	80 元
手柄充电套装（1800mAh*2）	80 元

点评 因为Wii主机的破解陷入了瓶颈，所以Wii主机的市场是最乱的，不仅各种报价层出不穷，各种主机的不同搭配也让你眼花缭乱，到底选择哪种主机可能是个不小的难题。其实现阶段来说，Wii主机主要有软刷搭配硬盘和硬改更换光驱主板两种选择，其中软刷主机最为便宜，一般只有1300元多元，但不能读取光盘，想要玩游戏就必须搭配一个大容量的移动硬盘，而硬改主机则较贵，大部分都在1600－1700元之间，比起前段时间虽然有了不小的下滑，但依旧不便宜，不过因为现在大部分玩家都已经知道了光驱主板的来源，所以供货商对光驱主板的价格恐怕还会有所变动，所以玩家不妨继续观望，假如着急入手主机也尽量要考虑软刷搭配硬盘的这种主机，毕竟只有这种主机才是Wii最为合理的价位。



X360购机推荐套餐

	品牌/型号	价格
主机	X360 主机（日版，A）	1680 元
电源	原装电源（包改 220V）	–
视频线	HDMI 线（1.3A）	50 元
硬盘	行货 120GB 套装	400 元
风扇	后挂双通道	68 元
总计		2218 元
近期推荐购入指数		8

备注：主机价格已含刷机及电源改造费用。官方标准包装附带 AV 线一条、原装无线振动手柄一支、电源及电源线一套。

主机及主要周边参考价格	
X360 主机（日版，A）	1680 元
X360 主机（台版，A）	1720 元
X360 主机（港版，A）	1780 元
原装电源（220V 直插）	260 元
组装电源（220V 直插）	140 元
翻新 120GB 硬盘套装（实际 80GB）	320 元
行货 120GB 硬盘套装（实际 160GB）	400 元
原装无线手柄	320 元
原装有线手柄	280 元
翻新无线手柄	188 元
翻新有线手柄	138 元
原装 VGA 线	220 元
高仿 VGA 线	40 元
原装色差线	180 元
高仿色差线	30 元
原装 HDMI 线	280 元
组装 HDMI 线	50 元
组装 256M 记录卡	60 元

点评 传闻新版X360主机蓄势待发，不仅外型小巧，而且内部也进行了改进，将CPU和GPU整合在一起以防止三红现象的发生，按键则直接变更为触摸式，像PS3看齐，原有的厚版X360将在薄版发布后进行降价，而这些消息将在E3上宣布，当然如果没宣布的话，这些消息也可能只是个传说。所以对于现阶段想要购买X360的玩家来说，可以完全不去考虑这些问题，毕竟供货稳定、破解顺利的现有X360主机要比那些尚未宣布甚至破解还是个未知数的薄版X360主机靠谱多了，所以X360主机还是早买早享受，主机发售了4年多工艺早已成熟，三红现象还是不必担心的。



◀传闻 E3 过后 Arcade 版 X360 的价格将全面降至 129.99 美元，并且还将推出 250GB 大硬盘。

市场报价信息更新截至 2009 年 3 月 24 日，各地行情不一，本文价格仅供参考。



@ ①PS3 主机的用户和 PSN 帐户有绑定关系吗？如果我想一个 PS3 用户使用两个或更多的 PSN 帐户登陆 PSN，是不是必须要先用上次的帐户登陆，然后修改登陆 ID（Email）就可以了呢？②我有一个朋友给了我一个“黑号”，让我下载游戏，我用我的 PS3 主用户（所有的游戏存档，奖杯都在那个用户上，而且之前没有用自己的 PSN 号登陆过 PSN，没有同步过奖杯信息）登陆这个黑号，下载完成之后也没有管它，结果现在这个号被封了，我是不是就不能用我的主用户登陆我自己的 PSN 号了？[Cross.K]

①PS3 的用户和 PSN 帐号是有一一对应关系的，虽然你可以通过登陆后修改 Email 实现“同一用户使用多个帐号分别登陆 PSN”，但实际上每次你修改登陆 ID 后，系统都会将你最后输入的 Email 和当前的用户绑定，之后如果你不修改登陆 ID，仅仅是在登陆界面更换其他 Email 登陆会出现“不允许使用其他玩家帐号登陆”的提示。②如果你所使用的“黑号”已经被限制登陆 PSN，也就意味着你无法通过修改 Email 的方式将当前用户与新的 PSN 帐号绑定，除非你能够联系官方解除限制，否则你主帐号下的所有奖杯信息将无法再与服务器同步，不过你的部分游戏存档还是可以通过在主机上建立新的用户转移。另外在这里也建议使用非正规帐号的玩家，一定要在主机上建立新的用户并在 PSN 注册，以免影响主帐号在服务器保存的奖杯、下载列表等重要信息。

@ 我的 NDS 是 4 年前买的，现在还在用最原始的烧录卡玩游戏（用 SD 卡那种，容量是 2G），之前玩《勇者斗恶龙IX》的时候就发现存盘的时间特别长，最近玩《口袋妖怪突击队光之轨迹》情况也差不多，而且时常还出现死机的现象。请问这是烧录卡还是存储卡的问题呢？另外最近有好友会去日本，如果从那边儿带个 NDSi 回来，用现在市场上的 R4i 烧录卡能直接玩吗？[psp_sunfish]

如果存档较慢的情况只在这两个游戏中出现，那么通常都是烧录卡自身的问题所引起的，你可以通过升级内核的方式来解决这个问题。目前市面上的烧录卡在使用时是没有主机区域版本限制的，你从日本购买的日版主机可以放心使用。

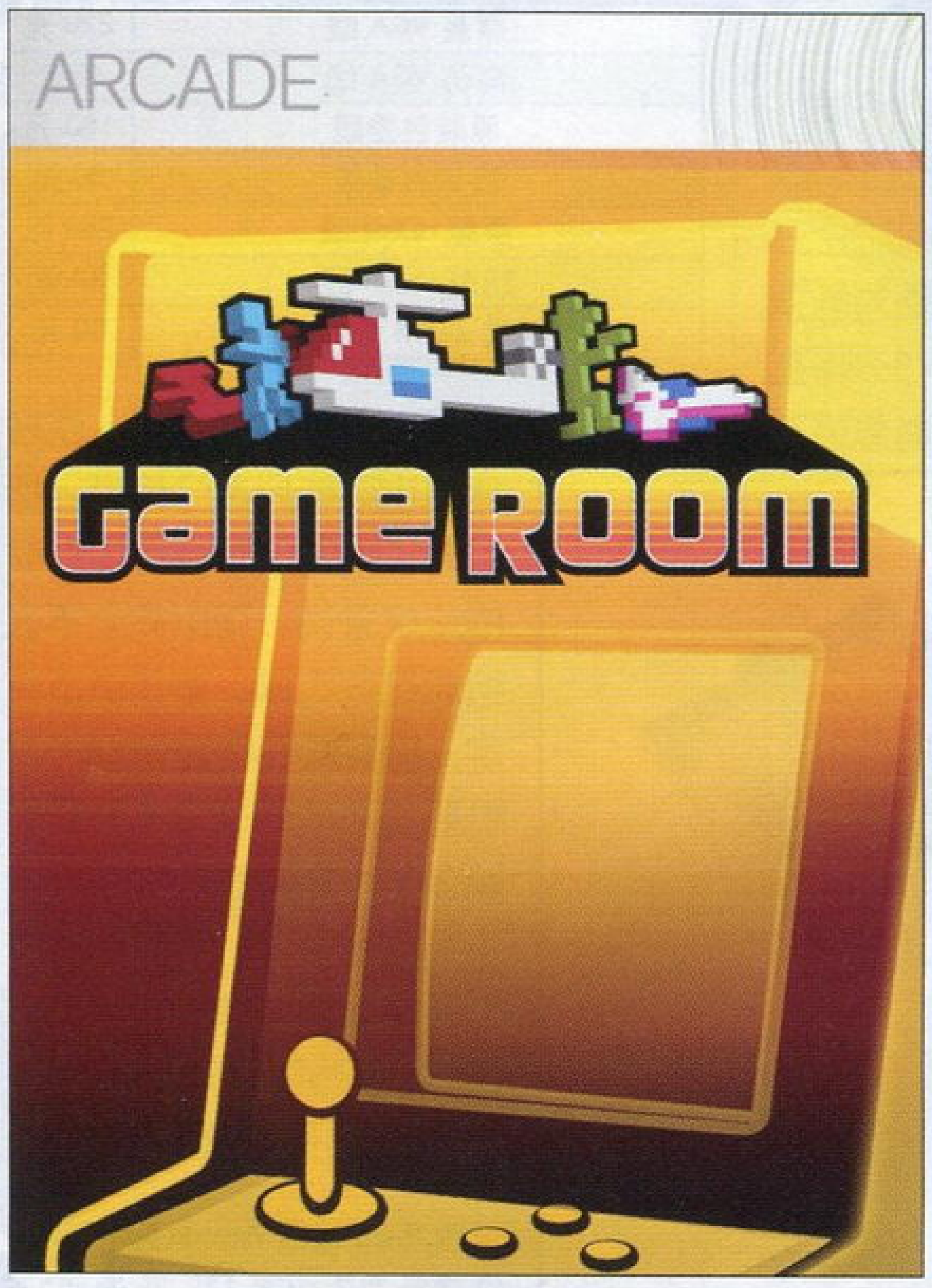
①最近刚入手了一台日版 X360 Arcade 主机，但不知道微软点数应该如何购买呢？去电玩店问都没有卖实体卡的，淘宝上去看又发现都是卖的帐号，请问买这种帐号可靠吗？②我现在注册的账号是港服，有没有必要换成美服呢？如果有必要，请问该怎么换呢？[天津 臧铉]

①淘宝上和帐号绑定的点数大部分都是使用“信用卡恶意透支”获得的，使用后有可能会遭到微软的 BAN 机惩罚，所以一定不要贸然购买。你可以改用“LIVE 点数”、“LIVE 点卡”等关键词来搜索相关商品，而在购买实体卡时也要注意不同服务器的充值卡是不能通用的。②是选择港服还是美服的问题主要根据你自己的游戏习惯来决定，通常你只能在和自己所购买游戏版本相同的服务器才能下载到相关的追加内容，而 LIVE 帐号一旦注册后是无法转换区域的，必须重新在其他服务器注册新的 LIVE 帐号才行。



E3展还有三个月时间，NDS后继机的消息已经传得沸沸扬扬。不知大家都想在E3展上看到哪些硬件消息呢？我想无非就是X720、PS4、PSP2、Wii2这些吧。从目前来看貌似就PSP2的可能性高一点儿，三大次世代主机很难会有什么新动作。如果可能的话，我希望看到Wii2的消息，除了画面要加强之外，网络方面也应该加强。看看现在每期“游戏3.0”，Wii的内容实在是很少。这倒不是我们偏心，实在是Wii没什么好内容。Wii2在网络和画面方面强化一下的话，相信会大有可为，我觉得这比强调3D有用多了。

微软新发明：游戏室 详细评测



热爱游戏的你，一定曾经有过开游戏室的念头。在自己开设的游戏室里，想玩什么，就玩什么，快乐工作，快乐赚钱，一有新游戏就可以立刻玩到，实在是太惬意了。SONY在PS3 HOME里便设有游戏室，不过HOME的游戏室属于公共场所，大家可以随便玩，至于能玩什么不是由你来决定的。虽说玩家也可以在自己家里设置机台，但总感觉没有什么氛围。

微软在今年的CES 2010上正式发表了游戏室（GAME ROOM）这个新服务，号称有超过1000款游戏，让所有人重温街机游戏辉煌。这项服务乍一听，还真是和小时候常去的街机厅比较类似，而且还有高达1000点的成就设定。不过有了HOME的前车之鉴，我个人也对此项服务抱以谨慎的支持。好在微软向来雷厉风行，仅仅一个多月后的3月24日，游戏室服务就已经开放啦！下面就让纱迦来个详细评测！

游戏室总览

XBLA里的A是ARCADE的缩写，也就是街机的意思。游戏室里全是街机游戏，因此被归入XBLA一类中。你需要下载3个文件才能进入游戏室，分别是游戏室的本体以及两个游戏包，3个内容完全免费，大小之和约400M。

下载完之后，可以从游戏库里像选择XBLA游戏似的直接进入游戏室。游戏室本体内置多国语言，无论你从哪个服下都是如此，只要把主机的语言设为繁体中文，即可玩到中文版。首发共有30个游戏可以游玩，这些游戏均包含于两个游戏包之中，但均需要收费才能玩到正式版。

游戏室其实是一个圆形的街机厅，登场的游戏按照厂商被分为几个厅，可以很方便地直接选择。目前只有Konami、Atari、Intellivision这三家厂商的游戏。机厅之外设有演示屏，播放着最新的宣传视频，这点与HOME也挺像。在每个厅里都摆着若干台街机，代表着不同的游戏，选定之后即可开始游戏。和XBLA游戏一样，你可以免费玩到每个游戏的试玩版，不过试玩版是按时收费的，当你开始试玩之后就开始计时，时间结束后试玩功能就会关闭。

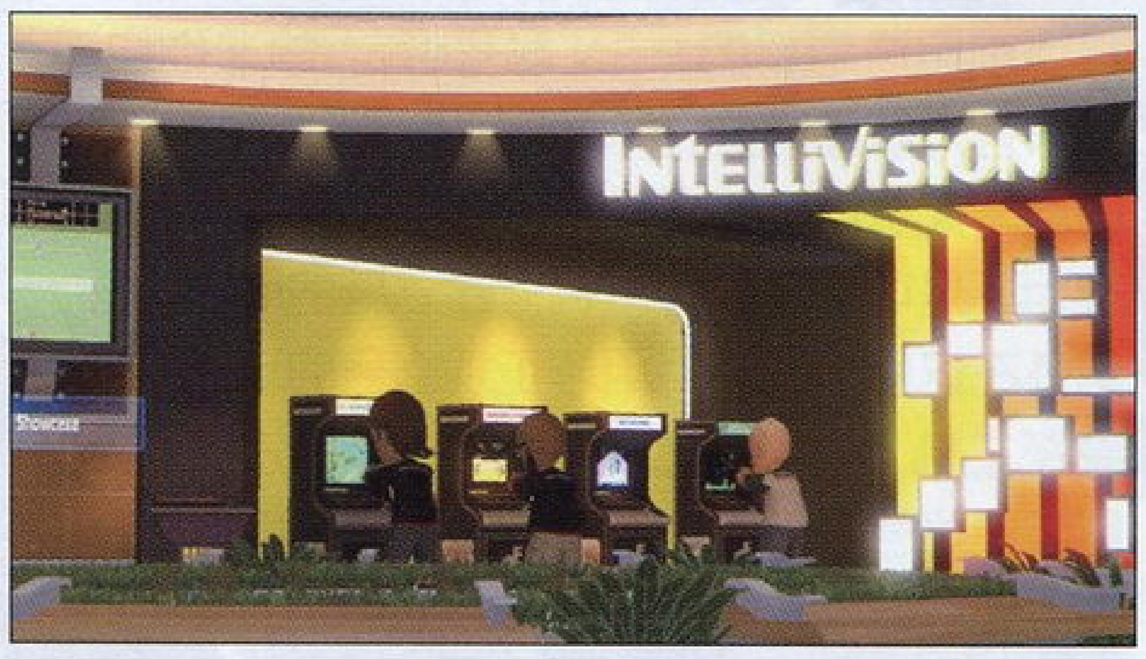
如果你对某个游戏很中意的话，你可以选择3种方式来进行购买。第一种是一次性挑战，这就相当于投币玩街机一样，你有一次游戏机会，在这一次机会中你可以玩到与正式版完全一样的内容，但不可以正常解锁隐藏要素。一次性挑战的价格是40点MSP（约合人民币4元），很显然这种方式适合以前玩过此游戏的高手们。

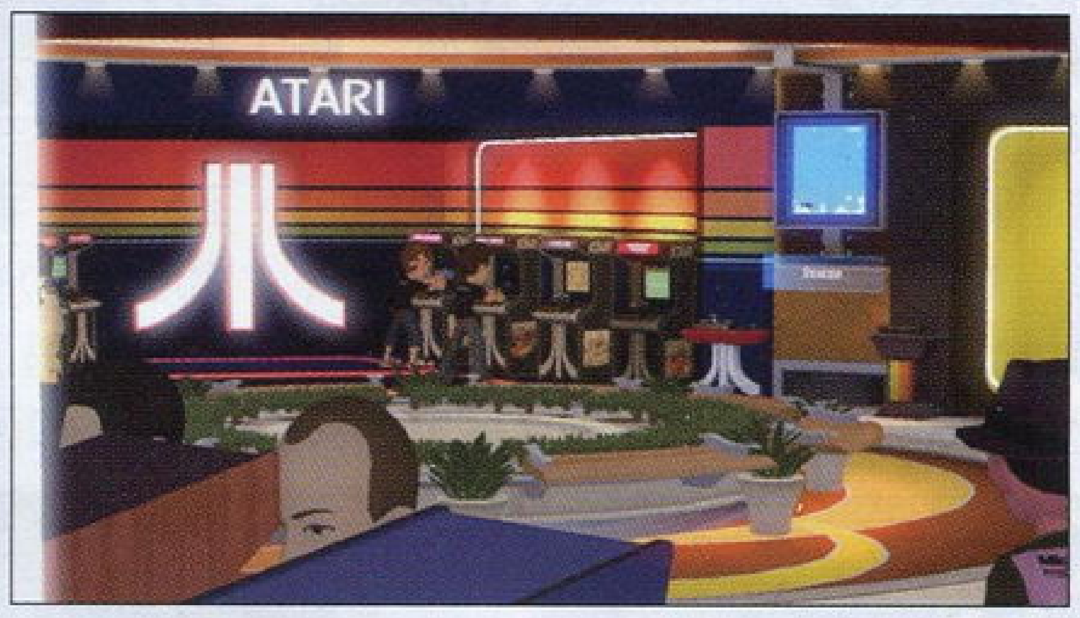
第二种是购买完整版游戏，价格是每作240点MSP。购买了完整版游戏之后，你可以随心所欲地进行游戏，此外也可以安置在自己的游戏室。目前游戏包里的游戏均已经自动安置到自己的游戏室，无须购买。未来推出的新游戏下载，必须买下后才能进行安置。

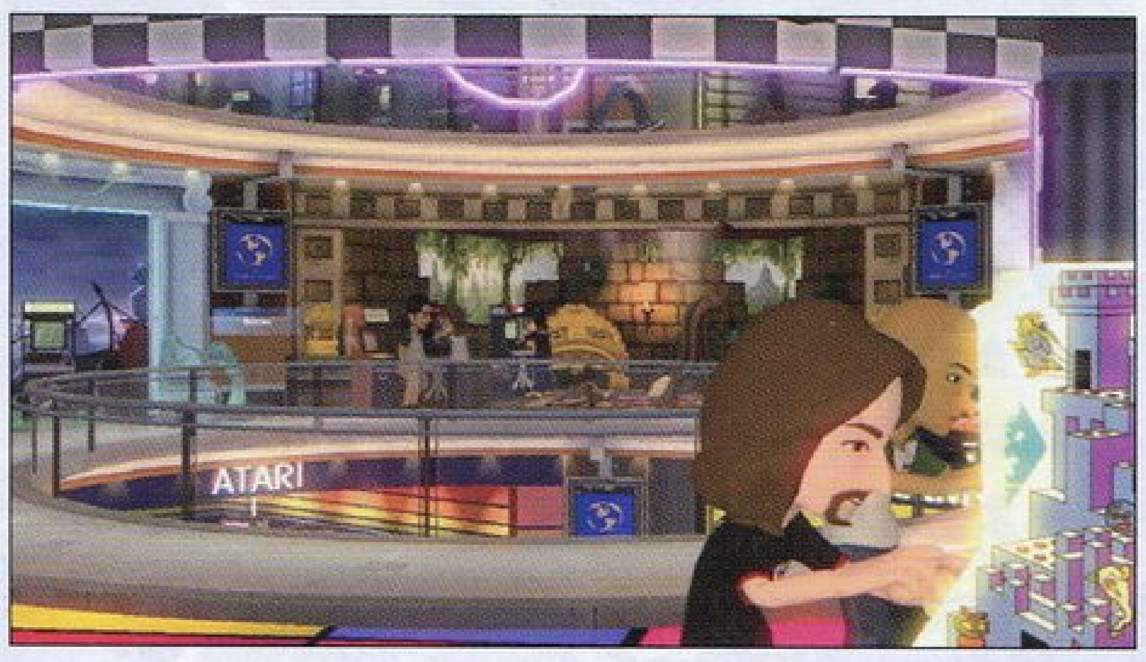
如果你是某游戏的铁杆粉丝，那么你一定想在更多的地方玩到这款游戏。这时你就要选择第三种购买方式，价格是每作400点MSP。买下之后你就可以在PC上玩到你买下的游戏。当然，如果你买了X360版后觉得不错，也可以花160点把自己的版本升级。

真正属于自己的游戏室

和HOME比起来，微软的游戏室真正为你我打造了一个属于自己的私人街机室。在街机室里，你可以看到形形色色的AVATAR们在自己的游戏室里进行游戏，其中自然也有你的好友们。每当有人来拜访你







的游戏室之际，你都可以获得额外的代币作为奖励，而代币可以用来换取一些奖品，例如家具、主题等等。利用这些奖品，你可以随意设计自己的游戏室风格，保证做到独一无二！现在购买特定的游戏，亦可获得用于装饰的特定小礼物！

除了自定义游戏室的功能外，你还可以对你的好友发出挑战状。你可以给你的好友提出各种课题，例如指定游戏、指定分数、指定关卡，还可以附上一些具有挑衅意味的动作和语言。感觉就像是上学时对隔壁班的玩友下战书一样，非常有趣。而玩家和好友取得的成绩均会通过LIVE上传到世界排行榜上，让所有人都看到你们的实力。

成就犯的新乐园？

游戏室有1000点成就设定，吸引了不少成就犯的目光，不过这1000点可不好拿。全成就中最麻烦的成就是升到20级，游戏室的等级设定是这样的：

每级需要20点就能升到下一级。当玩家在每个游戏里完成一定目标后，即可获得铜、银、金3种徽章，其中铜为1点经验值，银为3点，金为5点，每个游戏只能拿一枚徽章，铜银金徽章均取得的话算金徽章。

因此要想升到20级，就需要400点经验值。由于玩试玩版和一次性挑战均无法获得徽章，因此玩家至少要买下20款游戏才能达到这一目标，也就是4800点MSP（约合人民币480元）。不过游戏室中收录的都是极其古老的街机游戏，其游戏性与今天的游戏相比完全不可同日而语。拿大家较为熟悉的Konami来说，Konami目前提供的游戏都是比《小蜜蜂》还要老的游戏，换句话说就是“连《小蜜蜂》都不如”，要制霸20个这样的游戏，对于今天的玩家来说实在是太恐怖了！且看日后微软会追加什么新作下载吧！

友情提示

1. 银会员亦可正常游玩游戏室。

2. 进入游戏室即可得5点成就，追求成就完成率的玩家可得当心了。

分享 SHARE GAME 3.0 最值得投资的游戏

今天为成就犯们介绍一款最值得投资的游戏，那就是《蝙蝠侠 阿克汉姆疯人院》。老实说，本作虽然素质极其不俗，但是成就并不算好拿，具有一定难度，且较为耗时。但本作强就强在游戏一共有5个版本，成就全部分开算！也就是说，只要练好这一个游戏，就可以稳获5000点！从投入和时间上来看，这笔生意绝对值！

《蝙蝠侠 阿克汉姆疯人院》的5个版本分别是：X360日版、X360亚美欧澳版、X360年度版、PC版、PC年度版。其中年度版刚刚于3月26日发售，有兴趣的玩家请立刻出手！

而对于PS3玩家来说，《蝙蝠侠 阿克汉姆疯人院》的PC版虽然无法提供奖杯，但日版和美版是确定分开的，刚发售的年度版也有可能是分开的。详情请关注胜负师在“游戏进行时”里的后续报道。

神作降临，赶快来拜！

3月23日，X360最好拿成就的游戏《降世神通》“毅然”加入随选游戏的行列中，仅需1600点的价格即可将其请回家。《降世神通》保持的2分39秒拿1000点成就的记录，至今没有任何一个游戏能望其项背！国内玩家只需掏出5元，即可轻松入账1000点成就。但老外就没这么好的命了，不少人跑断了腿也买不到这个稀罕之物。现在神作终于走近了千家万户，简直叫国外成就犯欣喜若狂，瞬间就有4000次的下载量成交！这里附上一个读者的Email，写得很真挚。

北京 ZHAOHAN：我是2M ADSL，昨晚开始下新出的《降世神通》随选，5G大小下了一个晚上加大半个白天，下午3点27分下完了，然后3点28分进游戏，然后3点33分全成就。感觉很失落，随选游戏能卖掉不……

下载 DOWNLOAD GAME 3.0 厚道的光荣

所有的X360游戏下载中，我认为有两个游戏称得上厚道。其一是《灵弹魔女》，其二是《真·三国无双5 帝国》。前者以前介绍过了，而《真·三国无双5 帝国》发售接近一年，至今还在不断更新着下载内容。去年的两套《苍天航路》服装放出后，我就以为这个游戏的下载已经全部结束了。没想到在PSP版《真·三国无双5 帝国》发售后，官方又开始更新内容下载，内容依然是以服装和BGM为主。截止目前已经放出来的下载内容共有40套服装和17首BGM，这些内容统统免费！

在40套下载服装里有不少恶搞服装，除了刚刚发售时就有的国王装、王妃装、女武神装、狂欢节装，后来还追加了森林妖精装、学生会长装、风纪委员装、西部枪手装、圣诞装，穿着这些服装上战场实在是太有意思了。此外，还追加了姜维、大乔、祝融、庞德、左慈、星彩的4代造型，老玩家肯定会感动。

值得一提的是，PSP版同样有着为数不少的免费下载内容，请大家跟我一起喊：“光荣最厚道！”——什么？《北斗无双》里有两名角色需要付费下载？我靠！



■风纪委员



■男装丽人

《刺客信条II》DLC介绍

人气暴高的《刺客信条II》日前推出了两个下载内容，内容是游戏正篇中跳过去的第12章和第13章，DLC讲述了在第11章主角一行拿到了苹果后，到第14章10年后前往梵蒂冈刺杀教皇亚历山大六世之前所发生的故事。

第12章 弗利之战
Forli Under Attack

这一章的故事全部发生在弗利。刺客组织将苹果交给达芬奇研究，得知了苹果的重要性。之后他们决定将苹果送到女伯爵Caterina Sforza那里保管，没想到弗利并不太平，伯爵夫人已经被当地的恶棍整得无家可归，于是Ezio不但要保护苹果，还要保护伯爵夫人的安全。这一章的特色在于城北郊外的某处可以无限次使用达芬奇发明的飞行器，没有拿到Fly Swatter成就的人可以借此补救。



▲无限飞行的福利，在下载了第13章后会消失。

第13章 自负之火
Bonfire of the Vanities

第12章的流程长度已经颇让人满意，第13章更加夸张！这时候时间已经跳到10年后，佛罗伦萨成了Girolamo Savonarola的天下。此人虽然身为天主教徒，但严厉批评天主教高层道德败坏，矛头直指教皇亚历山大六世。他全面诋毁文艺复兴的成就，烧掉了大量珍贵文物，利用苹果来控制人民。Ezio的目标就是要干掉Girolamo Savonarola并取回苹果，不过在干掉他之前，首先还要干掉他安插在各大行业中的亲信。本章增加了跑跳（Sprint）的功能，在挂着衣服的木条上助跑并起跳，即可跳的更远的地方。本章还自带3个秘密地点，类似于刺客陵墓，耐玩性一流。



▲看起来像个晒衣架，事实上是跑跳点。

游戏 GAME GAME 3.0 Wii WARE游戏推荐《僵尸仙境》

MMV对Wii真的是仁至义尽了，3月16日于Wii WARE上推出的这款《僵尸仙境》（ZOMBIE in WONDERLAND）看上去几乎又是《奥丁领域》、《胧村正》这样的神作。游戏中玩家要扮演桃太郎、白雪公主、桃乐丝这些著名童话人物来屠杀僵尸，冒险舞台遍及这些童话的发生地。桃太郎用刀，桃乐丝用枪，白雪公主用火箭筒，其他角色如艾莉丝、小红帽也是暴力非凡，打起来令人眼花缭乱，好不热闹！本作还支持双打，售价仅为800日元。在本人看来，游戏流程长度适中，难度适中，BOSS战设计精良，操作流畅。

可能有人会问，如此神作，为何仅卖800日元？原因嘛，就在于角色虽然多，但动作都基本一样，实际上也就等于是武器不同而已。BOSS战么，也是第一关的最赞，之后就萎了。个人怀疑本作原先是作为光盘游戏来开发的，到后来因为人手或其他原因，不得不大幅缩水。但无论如何，800日元的价格绝对是值的，在此推荐！



■疯狂桃乐丝

■火爆白雪姬

一切皆结束时，留下的唯有混沌……



一周目通关时间：约10小时　白金最快时间：约10小时　文 胜负师 & ACE飞行员　美编 NINA

站在奥林匹斯最高的山巅，他的复仇之路终于走到了尽头，现在已经没有人也没有神能够阻止他。但看着满目疮痍、归于混沌的世界，他知道，在这场“灭神运动”中没有赢家，复仇不会得到救赎，仇恨带来的只有毁灭，于是他用自己的方式结束了这场噩梦，一个伟大的三部曲在此刻落下帷幕……操控着世界上最威猛的男人，在次世代最惊人的画面中经历十小时的终极冒险，不知道有多少玩家等待着这一刻，而看着职员表缓缓升起，又颇有些惆怅。“《战神》系列”肯定不会就此终结，我们也不必在神机玩家的节日里去担心还要等待多久才能再次领略奎爷的雄风，而新作又将在三部曲的基础上如何超越。因为，战神给我们留下了世间最强大的力量，那就是——希望。

战神III	SCE		动作
PS3	GOD OF WAR III		中英文合版
	2010年3月16日	1人	59.99美元
	无对应周边		对应玩家年龄：17岁以上

众神的指引

《战神III》的系统在原有基础上进行了改良，同时也有不少新增的系统点。可以说，熟悉“《战神》系列”的玩家依然可以轻松上手，同时也不会缺少新鲜感。《战神》的战斗系统更加成熟、出色、富于变化，这是我们都愿意看到的。下面就让我们从系统开始逐步了解这款神作吧。

操作说明

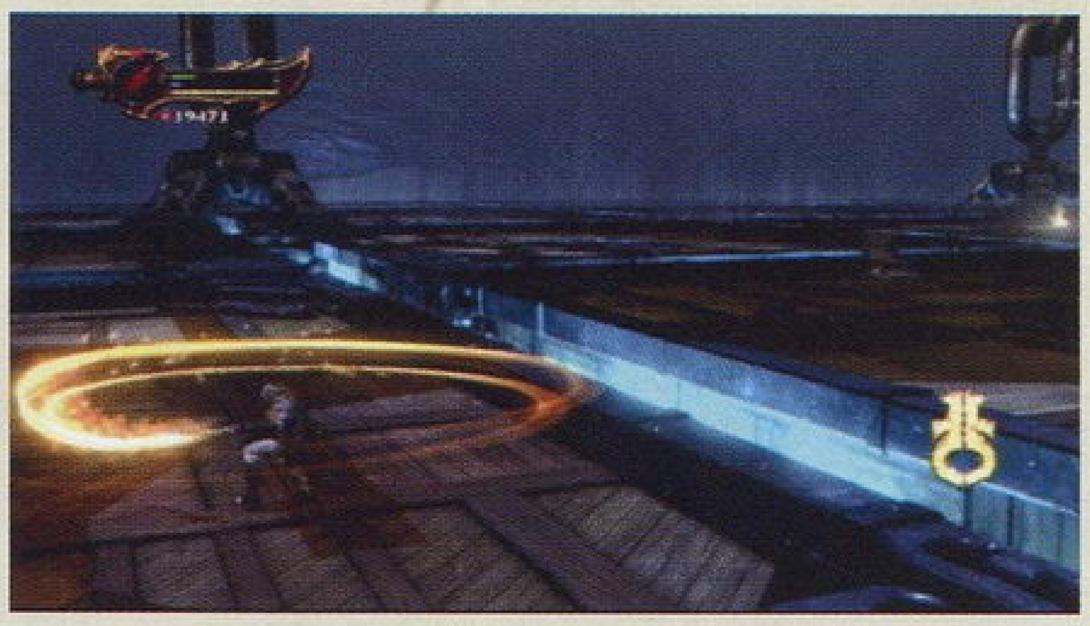
键位	功能
左摇杆	角色移动
右摇杆	闪避／选择目标
十字键	武器切换
□键	弱攻击
△键	强攻击
×键	跳跃
○键	抓投／终结技
L1 键	防御
L2 键	特殊道具
R1 键	互动键
R2 键	使用魔法
L3+R3	奥林匹斯神剑
START	物品状态菜单
SELECT	暂停菜单

选择目标

右摇杆平时为闪避，在按住 L2 键使用“阿波罗之弓”或“太阳神头部”时就变成了切换目标。

武器切换

十字键的方向↑对应流亡剑或雅典娜神剑，→对应哈帝斯钩爪，↓对应尼米亚护手，←对应复仇凶鞭。还有一种切换方法是 L1 键 + × 键，每按一次会以剑、爪、手、鞭的顺序依次切换，并会使出武器切换时的特有攻击，可在空中使用。



抓投

地面抓住士兵型的敌人后，按○键为连续打击，最后拔头，打击过程中没有无敌时间；按 × 键是将敌人扔出去；按△键为把敌人撕成两半；按□键是新增动作，抓住敌人冲撞，由于冲撞时是无敌的，还能对其他敌人造成伤害，所以在人多时推荐使用。可浮空的敌人都能使用地对空投技和空中投技，对不同兵种的敌人，投技动作会有所不同。

God of War is a trademark of Sony Computer Entertainment America Inc. ©Sony Computer Entertainment America Inc.



终结技

对大型敌人、特殊敌人、BOSS是无法直接使用投技的，需要将他们头顶打出○键提示后接近按○发动终结技，大部分情况下需要完成反应按键的迷你游戏，也就是我们常说的QTE，QTE失败会遭受损伤，甚至即死。《战神Ⅲ》QTE按键提示中的○ × □△不再出现于画面中央，而是对应按键位置，出现在屏幕的四周，请多加注意。



特殊道具

在按住L2键的情况下，按□键为使用"阿波罗之弓"、按△键为"太阳神头部"、按×键为"赫密士之靴"，具体用途请参看特殊道具的介绍。

互动键

互动的内容包括开门、开机关、开宝箱、调查、摆荡、推拉物品等等。推拉物品时推右摇杆可以原地转向，按×键还是可以将物品一脚蹬出去，不过这一作推拉物品时的移动速度大增，蹬踢完全没有使用的必要。

武器分析

《战神Ⅲ》的武器系统是整个系统中变化最大的，武器的数量仍是4把，但每把武器都有专属的魔法，魔法的升级也与武器升级联系在了一起（武器升至3级时，魔法升至2级，武器升至5级，魔法升到3级），武器的切换更加方便，战斗的感觉更加流畅。以下武器分析的只是一般情况，不排除各种武器有一些特殊的、有趣的、另类的用法，等待各位玩家去发现。

流亡剑

取得时机： 进入冥界遇到雅典娜后

升级所需红魂： 4000/7000/8000/10000

对应魔法： 斯巴达军团

性能分析： 取代前作主武器"雅典娜神剑"的新武器，其招式动作虽有一些改变，但性能和雅典娜神剑比较接近。最强技依然是"海格力斯灵魂"的派生技□△△△，需将流亡剑升至3级才可使用，但发动速度比前作要慢一些，和单纯的△△△相比优势不明显，不过回避之后按△键会变成"雅典娜盛怒"，前面多按一下□可以避免出错招。新技"海柏利昂攻城槌"（L1+○）的实用度也很高，用链刃拉住敌人然后发动快速的肩撞，虽然攻击力不大，但是比较安全，可将中小体型的敌人撞飞，之后还有追击的机会，人数不多时，可用这招将敌人活活屈死。魔法"斯巴达军团"一开始的范围不大，持续时间不长，但在3级时可连按○键追加箭雨，伤害和范围大增，可算是成长率和实用度最高的魔法。

哈帝斯钩爪

取得时机： 在与哈迪斯的BOSS战中夺取

升级所需红魂： 3000/5000/6000/9000

对应魔法： 灵魂召唤

性能分析： 哈迪斯的武器，造型很酷，招式的构成与流亡剑相似，但动作差别很大。"哈帝斯诅咒"（△△△）的启动速度不错，算是最实用的招式，但威力不及"海格力斯灵魂"。夺魂（L1+○）命中敌人后会飞出追踪骷髅，威力非常小，打高连击数的专用技。钩爪在非战斗场合可用于赶路，其回避操作为抓地快速移动，速度快，硬直小。魔法"灵魂召唤"的设计十分独特，可以召唤9种敌人的灵魂，一开始只能召唤3种，每升一级增加3种。由于灵魂召唤时是没有无敌时间的，召唤的灵魂攻击持续也只是一瞬间，因此这个魔法的使用要更有策略性，不然就会白白浪费魔力。其中召唤蛇发女海蛇具有石化效果，是其中最实用的灵魂种类。



玛娜： 每天清晨，我们伴随着ACE飞行员兴奋地公布新情报开始工作，午后，纱迦贴出的新图为我们扫清睡意，下班前，胜负师对《战神Ⅲ》美好的展望陪伴着我们一路回家……《战神Ⅲ》的编辑部内部预热无疑是持续时间最久、覆盖范围最广的一次。

尼米亚护手

取得时机：在与海格力斯的BOSS战中夺取
升级所需红魂：3000/5000/5000/8000
对应魔法：尼米亚咆哮
性能分析：在《战神Ⅲ》早期的预告片中就已公布的武器，不过在游戏中期才取得。护手追求的是单发伤害输出，且容易将敌人打出硬直，是比较豪爽的武器。简单粗暴的□□□或□△△就基本够用了，除此之外还有具有吹飞属性的凶猛槌击（L1+□）也非常不错，专门克制米诺牛。残暴噬咬（L1+○）是将敌人拉过来再一拳打飞，性能比流亡剑要差一些。空中使用粉碎猛击（L1+△）是向地面砸下，虽然气势不错，但是与PSP版《战神 奥林匹斯之链》中的类似招式相比实用性大减，没有太多使用的必要。装备护手时的回避是小跳，距离比较近，回避操作时要小心。护手有时还会用于解谜，可以打碎蓝色的水晶，同时还能将敌人手中的盾牌敲碎。魔法“尼米亚咆哮”是敲击地面，在向前方制造扇形爆风，可将敌人吹飞，开始时为两次爆风，3级时增加到3次，威力尚可，但范围和伤害值不如“斯巴达军团”。



复仇凶鞭

取得时机：干掉克罗诺斯后由火神制作
升级所需红魂：3000/5000/5000/8000
对应魔法：复仇女神盛怒
性能分析：最后获得的武器，特点十分鲜明，是追求攻击速率和滞空时间的武器，只是简单的△△就能腾空跃起，严厉审判（L1+□）在空中命中敌人时，可以制造很长的滞空时间，可以对付一些打不到高处的敌人。地面战一般□连按就行了，硬直非常小，而且每下攻击按住键都可以增加招式的持续时间和连击数，只是这样做并不如连按安全。□和△交替连按可以形成无硬直的连续攻击，实用度有待考证。L1+○也是肩撞，与流亡剑的性能相同。魔法“复仇女神盛怒”很像前作的“克罗诺斯之怒”，也是放一个具有传染性的雷球，可以将敌人固定住，魔力消耗比较少，在混战中值得一用。



特殊道具

特殊道具类似于副武器，但因为攻击力小，通常只起到了辅助攻击的作用，也作为解谜时的关键道具来使用。使用特殊道具时，会消耗魔力槽下方的黄色道具槽，道具槽几秒钟之内就会回复。

阿波罗之弓



在冥界从珀里托俄斯手中取得的弓箭，升级需要2500点红魂，可增加攻击力，并减少蓄力攻击消耗的道具槽。弓箭的单发威力很低，不过连射累积的伤害还不错，可以远远地阴人。蓄力后附带火焰，在解谜时用于烧掉荆棘，或者引爆炉子。点燃敌人时可令其出现大硬直，且火焰具有传染性，在人堆里放上一箭，绝对爽快。

太阳神头部

太阳神不仅惨死，脑袋还被奎爷当成了手电筒，实在是有够“杯具”的。提着太阳神头部时，右摇杆可以控制光线照射的方向，除了在黑暗路段用于照明，光束还可以发现隐藏的道路，并让隐藏宝箱显形，如果看到空气中弥漫着砂金颗粒，那么就请照射一下，定然会有意外的发现。寻找游戏中的收集要素时会经常用到太阳神头部。在战斗中，太阳神头部同样有辅助作用，发出闪光时可以让某些种类的敌人暂时失明，出现较长时间的硬直，而蓄力发动的大范围闪光实用度还是相当高的。闪光的威力很小，花2500点红魂升级可以提升威力。



赫密士之靴

出言不逊的“赫跑跑”同学下场凄凉，他的靴子升级同样需要2500点红魂，并增加一招“赫密士戏弄”（L2+按住×），让普通的冲撞在移动路线上增加了爆炸效果，



不过威力依然很低，实在不太适合激烈的战斗。解谜时，飞靴的作用是可以在有脚印标记的墙上飞檐走壁，只是需要用到这一功能的场合并不多。这件道具最有用的地方还是取得后可以使用空中冲刺，冲刺的速度快，距离远，落地无硬直，在对付大型敌人和BOSS时，可用于快速接近或拉开距离，在高难度时应熟练掌握。

圣物技能

圣物技能属于固有技能的性质，均来自于前作，当然，在本作中有一些变化。这些圣物没有升级概念，在游戏中的使用率还比较高。

金羊毛



前作中曾被三头犬吞下，又被奎爷从它嘴里挖了出来，其效果是可以反弹敌人的攻击。操作方法是当敌人攻击到达的瞬间按L1键，画面会出现停顿，此时按□或△键可进行反击，反击动作中有无敌时间，且通常可以把敌人打出硬直。金羊毛还可以反弹光弹、火球、光束之类的射击系攻击，反击方式是吸收飞行道具，然后发射一枚光弹。对石化光线的反弹比较爽快，可将一定范围内的敌人全部石化，但需要输入一次QTE，失败的话自己会被石化。

伊卡罗斯神翼

在前作中从倒霉的伊卡洛斯身上拔下来的翅膀，具有短暂滑翔的能力，跳起后按住×键即可使用。虽然滑翔时间只能持续数秒，但飞行的距离还是比较远的。遇到上升气流时，张开翅膀可以持续飞行，到达很高的位置。L1+×键可扇动翅膀攻击敌人，但只有在装备雅典娜神剑时才能使用。另外，本作中还设有专门的飞行关卡，如果不适应上下相反的操作，可进入“选项”的“操作”中，将“飞行操作”调节为正常。

奥林匹斯神剑

原本属于宙斯，在前作中是诱骗奎托斯的道具，最后被奎爷夺取。在本作中不再是可以随意使用的武器了，而是只存在于变身系统中，画面右下角的泰坦槽有一定存量的情况下（不需要全满）就可以按下左摇杆+右摇杆发动变身，之后奎托斯会处于无敌状态，移动和攻击速度大增，但只能使用奥林匹斯神剑，不能切换武器，不能使用特殊道具，不能跳跃，攻击方式有□、△、×、R2 四种，按○键或 L3+R3 时会立即回到普通状态。本作的变身系统不是很好用，因为神剑的威力并不算高，而且攻击时行踪飘乎，不易定位，一般只作为魔法之外保命的手段来使用。



神圣财产

“神圣财产”是本作中的一项收集要素，收集难度不高，参看攻略提示的话更是能够轻松取得。神圣财产的作用相当于前作中的神壶，可以在通关之后已经完成的难度中开启一些特殊效果，可视为“官方金手指”，不过只要一开启就无法获得任何奖杯。神圣财产还能在竞技场模式中开启，在挑战模式中无法使用。





物品名称	作用	取得地点与时机
宙斯之鹰	可无限使用奥林匹斯神剑	第一次进入盖亚体内时
哈帝斯之舵	让体力、魔力、道具值恢复至最大值	干掉哈迪斯之后潜入水底
太阳神护盾	让连击数增加 3 倍	干掉太阳神后，在尸体的右边
赫密士的金币	让红魂的取得量增加 10 倍	巨大雅典娜像倒下后，在神像头部后面
海克力斯的肩套	可令损伤减少三成	干掉海格力斯后潜入水底
波塞顿的海螺	魔力无限	波塞顿公主被囚禁的房间内
爱芙罗黛蒂的吊袜带	流亡剑变为雅典娜神剑	美神的床后面
火神赫斐斯托斯的戒指	QTE 自动成功	干掉火神之后往大熔炉左边走
泰达路斯的原理图	道具槽无限	在有很多传送门的设计室上方的宝箱内
希拉的酒杯	体力慢慢下降但不会耗尽	到达奥林匹斯花园后必定取得

难度特征

难度等级	我方攻击力	敌方攻击力	体力回复量	魔力回复量	泰坦槽回复量	红魂取得量	敌方攻击性	敌方硬直时间
斯巴达人（容易）	200%	50%	150%	150%	150%	150%	普通	200%
神（普通）	100%	100%	100%	100%	100%	100%	普通	100%
泰坦（困难）	100%	250%	75%	75%	75%	100%	双倍	50%
混沌（极难）	75%	500%	25%	25%	25%	75%	疯狂进攻	立即回复

注：仅“斯巴达人”难度的魔力消耗为 75%、泰坦槽消耗速度为 75%，其他难度为正常状态。



游戏一开始可以选择前三个难度，任意难度通关开启“混沌”难度、挑战模式、制作花絮和追加装束，本作的追加服装大部分都是预约特典，需要下载才能使用，任意难度通关只会获得“惊惧奎托斯”这一件衣服，效果是敌我双方的攻击力均为原先的 4 倍，实在是太刺激了，不过使用隐藏服装无法取得奖杯。

难度特征中的数值以“神”难度为基准，体力、魔力、泰坦槽回复量分别是指取得绿魂、蓝魂、紫魂时的回复数值，比如“混沌”难度开个绿宝箱，体力往往只能回复半条。从数据和实际游戏过程来看，本作的“混沌”难度可谓是历代最难，强悍的奎爷在敌人的 5 倍攻击力面前显得弱不禁风，游戏一开始的马怪吐一口气就能把奎爷秒了，可能会让所有的玩家倒吸一口冷气。而自身攻击力打了七五折以后，大型敌人和 BOSS 都变成了“血牛”，重难点战斗的时间会拖得比较长，也就增加了奎爷突然被秒杀的可能性。同时，高难度对于敌人攻击频率和硬直时间的双向调节，也让玩家几乎没有喘息的机会。蝎子 BOSS、迷宫战斗、三头犬+羊角兵……这些都将成为玩家的噩梦，混沌挑战者一定要有“拍大腿”的觉悟。

注意，“混沌”难度通关除了在难度选择画面中打个勾表示这个难度你已经完成之外，不会追加任何新要素。



晴天：其实从游戏发售那几天大家蠢蠢欲动的心情就能体会到实际拿到游戏的火爆场面，不但传说中的小黑屋连个下脚的地方都没有，想从外面的窗子偷窥也成为了一种奢望。而接下来的几天，还接受了高分贝呐喊的不断洗礼，谁叫自己的位置离小黑屋那么近呢？ T_T



众神的奖杯

《战神III》与《战神收藏版》一样，均属于奖杯神作，方法得当的话，可在10小时内取得白金奖杯。主要原因是本作的特殊要求和收集类奖杯难度都不大，也没有“混沌”难度通关的奖杯。而对于系列老玩家来说，一周目选择“泰坦”难度也可以让战斗更加激烈和热血。

白金基本路线



因为“泰坦”难度一开始就可以选择，因此最少只需通关一次就能取得白金，而整个流程中的战斗难点并不算太多，有一定动作游戏基础的玩家在这一级别的难度中不会有太大的压力，如果受阻，可尝试着换几种战术，很快就能迎刃而解。动作游戏苦手的玩家也可以运用之后提到的“众神的秘技”来降低些难度，当然，前提是至少通一遍低难度，以及完成挑战模式。追求白金速成的玩家，最好事先做好功课，因为在这一遍泰坦难度中，还是有一些注意点的，比如收集要素、数量累积、武器全升满、1000连击、迷宫不死等相关奖杯，如遗漏且没有事先存档，那就只能在二周目补救了。

奖杯中文名	奖杯英文名	种类	取得条件
至尊王者	King of Hill	白金	取得除些之外的所有奖杯
开启闸门	Releasing the Floodgates	铜杯	干掉波塞冬（剧情相关）
烧灭天地	Burnt to a Crisp	铜杯	取得“阿波罗之弓”（剧情相关）
破手先生	Mr. Hand	铜杯	发现冥界的秘密房间
出色阁下	Shine Lord	铜杯	干掉太阳神（剧情相关）
鞋子配送	Shoe Delivery	铜杯	干掉赫尔墨斯（剧情相关）
我没做……但我盼望我做了！	I didn't do it... But I wish I did!	铜杯	抛弃波塞冬的妾侍（剧情相关）
善讨女人欢心	Ladies Man	铜杯	完成香艳的迷你游戏
冷酷杀手	Handy Man	铜杯	砍下盖亚的手（剧情相关）
芝麻开门	Open Sesame	铜杯	开启提西福涅的大门（剧情相关）
救我！	Rescue Me	铜杯	搜救潘多拉（剧情相关）
三圣者	Three Wise Men	铜杯	打开三位审判者的锁链（剧情相关）
连击杀手	Hit Man	铜杯	达成1000连击
撕裂万物！	Rip One!	铜杯	按○键抓住一个杂兵再按△键将其撕碎
炫耀头部	Nice Tan	铜杯	利“太阳神头部”致盲100个敌人
服从学校	Obedience School	铜杯	按○键踢野生猎犬50次
这里马上列火熊熊……	It's getting hot in here...	铜杯	使用“阿波罗之弓”引燃100个敌人
灵魂出窍	Souled Out	铜杯	使用“哈迪斯钩爪”召唤所有种类的灵魂
血腥地狱	Bloody Hell	铜杯	奎托斯被500桶敌人的鲜血所覆盖
没有胆识，就没有荣耀	No Guts, No Glory	铜杯	用QTE干掉三只人马将军
进展顺利	Hitting Your Stride	铜杯	任何一种武器升一级
同胞争宠	Sibling Rivalry	银杯	干掉海格力斯（剧情相关）
泰坦杀手	Titan Slayer	银杯	干掉克罗诺斯（剧情相关）
报应终到	Retribution	银杯	干掉宙斯（剧情相关）
霍克船长	Hooker	银杯	干掉哈迪斯（剧情相关）
冷冻燃烧	Freezer Burn	银杯	取得“波瑞阿斯冰暴”（剧情相关）
从不同景点观察事物	Seeing things from a different perspective	银杯	破解赫拉的庭园谜题（剧情相关）
中看不中用	Eye Candy	银杯	收集所有的“蛇发女妖眼”
拔羽毛专家	Feather Plucker	银杯	收集所有的“凤凰羽毛”
角支配胜利吗？	Are You Horny to Win?	银杯	收集所有的“米诺陶洛斯厉角”
究极顶点！	Maxed Out!	银杯	将所有武器强化至最高等级
复仇达成	Vengeance Complete	金杯	游戏通关
准备迎接挑战	Up to the Challenge	金杯	完成所有“奥林匹斯的挑战”
丧失人性	Unhuman	金杯	泰坦难度通关
无价之宝	Priceless	金杯	收集所有的“神圣财产”
惊愕万分	aMAZEd	金杯	一次不死通过“迷宫”区域

流程类奖杯

标有“剧情相关”的奖杯为通关过程中必得的，就不多说了。与剧情流程无关的，但遗漏可能性不大的奖杯有“破手先生”和“善讨女人欢心”，“破手先生”的所谓秘密房间一点都不秘密，那么明显的一扇大门摆在那儿，任谁都会打开一探究竟。至于系列传统的香艳迷你游戏这次有个体贴的设定，如果在一些令人尴尬的环境中，可以选“否”，这样暂时就玩不了了，以后还可以返回，待四下无人时解开奖杯即可。

数量累计型奖杯

“用弓引燃100人”并不需要烧死，而是只需要点燃，火焰有传染性，在人多的时候



蓄力射上一箭，100人很快就能烧够。“致盲100个敌人”可在取得“太阳神头部”多使用蓄力技，一次就能闪晕一片杂兵，比烧100人的效率还要高。踢野狗50次可以在“波塞冬的房间”的传送门处集中完成，那里的狗是无限出的。“500桶敌人的血”多用○键杀敌，让奎爷满身血污，那么这个奖杯用不了多久就能自然取得。“用QTE干掉三只人马将军”要注意，整个游戏中的人马将军一共就3只，不要用大威力招式将其直接打死，那么就能在一周目取得这一奖杯。比较特别的是“灵魂出窍”这个奖杯，需要先将哈迪斯钩爪升满级，然后在菜单中按△键设置使用魔法时召唤的灵魂种类，将9种灵魂各召唤一次就能取得这一奖杯。

收集类奖杯



本作中的收集要素包括历代都有的“蛇发女妖眼”、“凤凰羽毛”，还有新增的“米诺陶洛斯厉角”，“蛇发女妖眼”用于提升体力上限，“凤凰羽毛”用于提升魔力上限，“米诺陶洛斯厉角”用于提升道具槽上限。每收集3个，对应的能力槽上升1级，每个都可上升4级，那就是36个收集要素，数量还是比较少的。

而且三种有关能力上升的收集要素和前几作一样，每种并不是仅有12个，也就是说，偶尔遗漏一两个，还是可以补救的，但是我们还是应该尽早将收集要素找齐，因为之后出现的大宝箱就会变成1000点红魂，这对于“将所有武器强化至最高等级”的奖杯会大有帮助。泰坦难度通关时，如果一个宝箱不漏，那么红魂应该还多2万左右，依然允许遗漏一些，因此收集难度并不高，只要参考流程攻略部分，再多用“太阳神头部”照照场景中可疑的地方，那么要取得这些奖杯还是很轻松的。

至于10个“神圣财产”，有一个是必得的，有两三个比较容易漏掉，还请参看攻略中的提示。另外，“神圣财产”的收集是跨周目的，比如你在一周目前漏掉了一个，那么二周目只需要找到这一个，奖杯就会解锁，不像其他收集，必须在同一周目内完成。

难点奖杯



除了“泰坦”难度通关对于不擅长动作游戏的玩家可能会造成一些麻烦，还有两个奖杯要特别注意。一个是“1000连击”，在本作中要打高连技还是比较困难的，最具可操作性的方法是连续使用哈帝斯钩爪的“夺魂”(L1+〇)，地点推荐选择刚刚取得哈帝斯钩爪，其对应魔法“灵魂召唤”的教学处，那里有不少的杂兵。虽然夺魂的攻击力很低，但为确保攻击力足够低，让敌人能够承受1000连击，请不要给钩爪升级，也不要选择最低难度来刷1000连击。战斗开始后就移至角落，不停使用夺魂，命中敌人后会飞出两个带追踪效果的骷髅，它们会把敌人打硬直，如果敌人与奎爷敌人十分接近，那么就快速移动至另一个角落，继续使用夺魂，如此反复，就能实现1000以上的连击数。这个打法可能需要稍稍练习一下，如不小心把敌人杀光了，或是连击中断，可直接按SELECT键，再选“从最后通过的检查点重新开始”反复重试。

还有一个看似有些麻烦的奖杯是“一次不死过迷宫”，迷宫就是很像《异次元杀阵》的巨大立方体，是游戏终盘时的一个区域，所谓“不死”指的是从进入迷宫，看到地名显示“迷宫”字样开始，一直到和潘多拉一起跑出迷宫为止。迷宫里面有多种即死机关，还有三场强制战斗，第二场战斗有即死钉板干扰，最后一场的敌人数量众多，而且都是上级兵种，不易对付。迷宫中有几处存档点，利用存档点慢慢推进是比较常见的做法，但如果一周目选的就是泰坦难度，想一举拿下这个奖杯，那还是比较困难的。不过，在挑战过程中偶尔发现，只要在死亡时选择离开游戏，然后在标题画面选“载入”，读取“自动保存”存档，那么是不会记算死亡次数的，这样一来和接关其实并没什么差别，因为这个发现，此奖杯的难度就大幅降低了，而且可以节省大量反复重试的时间。

众神的挑战

本次的挑战模式的难度为历代最低，因此都不能算在“难点奖杯”里头。有部分挑战需要另行下载，下载挑战并不影响奖杯的取得。由于目前的下载挑战只存在于价格高昂的限定版中（没有中文限定版），国内玩家目前还很难体验到，因此等日后在PSN上放出常规下载之后再另行研究。



挑战1 控制人口

挑战要求：在90秒内令同屏人数不超过50人

装备情况：尼米亚护手LV2（无神力）

推荐打法：极为简单的一个任务，敌人全是下级杂兵，仅用护手的□连按也能够将同屏人数控制在40人以下。更为爽快的打法是按〇键抓住敌人，然后按□键往人堆里一通乱撞，同样可以轻松搞定。



挑战2 赤手空拳

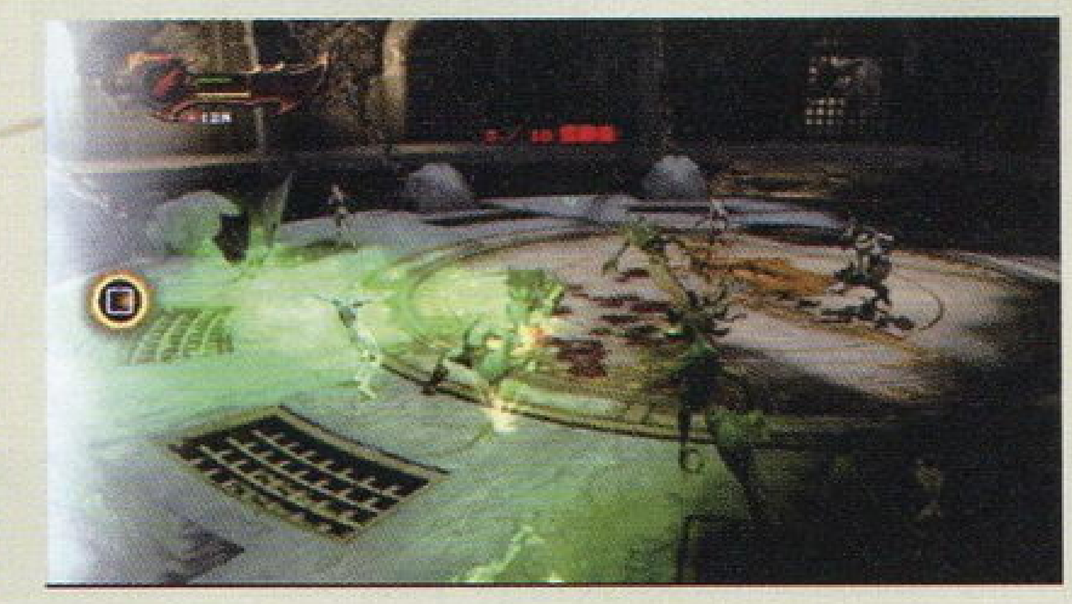
挑战要求：在75秒内空手干掉所有敌人

装备情况：没有任何武器

推荐打法：这是挑战模式中较有难度的一个任务。奎爷是名副其实的赤手空拳，而且空手时不能进行普通攻击，好在投技还是可以用的。敌人中有两个拿锤子的石像、一个独眼巨人，其他都是一般杂兵，玩家惟一的攻击方式就是抓着敌人撞击大体型的敌人，把敌人头上撞出〇键时也不要使用QTE去杀敌人，这样会浪费时间，而是接着撞，直到将其撞死。最理想的情况是对准了撞，把大体型敌人逼下擂台，直接摔死，这样的话时间就宽松多了。注意，相当于弹药的杂兵是有数量限制的，在杂兵死光之前，如果还不能消灭三个大体型敌人，那就只有重头再来了。



挑战3 石化迷乱



挑战要求：被蛇发女妖石化10次仍保持生存状态

装备情况：雅典娜神剑LV5（无神力）、赫密士之靴LV1

推荐打法：条件十分特别的一个任务，也可能会困扰部分玩家。由于敌人是无限再生的，所以杀敌对完成挑战没有帮助。一开始可远离蛇发女妖，引诱她使用石化光线，此时在光线中按防御键，但不用输入QTE，这样一来，奎托斯会立即被石化，提前转动左摇杆快速挣脱，就算完成了一次。随着被石化次数的增加，会出现更多种类、更多数量的敌人，在疯狂攻击之下，受伤在所难免。但不知怎么的，在你被石化时，敌人的攻击总会慢上半拍，玩家要想安全挣脱难度并不大。而且这一战敌人的攻击力很小，只要积极翻滚移动，并主动接受石化光线的洗礼，那么在体力耗尽之前，几乎肯定可以完成被石化10次的目标。

挑战4 萨尔瓦多斗牛士

挑战要求：不被米诺牛顶伤，不被敌人抱住的情况下全灭敌人

装备情况：无太阳神头部、无尼米亚护手、无神力、赫密士之靴LV1、其余武器均为满级

推荐打法：由于米诺牛的顶撞和敌人的抱都是不能防御的，因此这个任务基本要求其实就是“无伤”。这一战的武器虽然不少，不过还是推荐使用稳定性较高的流亡剑，主力招式是□△△△，一上来就能秒杀一头牛。第二批和第四批敌人全是杂兵，需要在他们抱的动作出现前率先用投技抓住一个，立即按□键进行无敌冲撞，只要屏幕上有杂兵，就一定要先于他们出手使用投技。第三批敌人是两头牛，同样用□△△△先秒杀一只，与另一只周旋一下将其消灭。最后一批是杂兵和牛的混合大军，牛怕撞，抓着敌人一撞就撞飞了，可以撞到擂台外直接摔死，撞上几下就清屏了。这一战可以使用变身，但变身的攻击力实在不敢恭维，稳定性也不如撞击战术，因此建议不要使用。



脆薯条：我的室友也是一位战神饭，他拿到《战神III》时激动的手都在抖。随后他掏出电话和老乡分享自己的喜悦。由于他们都说方言我听不大懂，不过最后一句我还是听得非常清楚，那就是——“奎爷纯爷们儿，铁血真汉子！”



挑战 5 强悍击倒

挑战要求：在60秒内骑独眼巨人杀敌达到1000点

装备情况：流亡剑LV5（无神力）

推荐打法：得分的计算方法是杀一个哨兵15点、一只米诺牛30点、一个鬼魂60点，而60秒的时限包括把独眼巨人打出○键再骑上去的时间，只有骑上去以后，敌人才会大批出现，同样是趁独眼巨人刚从地下钻出来的时候先打一套□△△△，躲过巨人的第一下攻击后，再打上一套连击，就能出○键。骑上去之后□键连按，不仅威力大，而且还可以把敌人打下擂台，得分速度还是比较快的，1000点的要求并不算高，如果能够在鬼魂出现时不等他钻入地下就立即将其打飞，那么得分效率会更高。

挑战 6 哈帝斯的小鬼

挑战要求：在90秒内干掉4个独眼巨人

装备情况：流亡剑LV5（无神力）、赫密士之靴LV1

推荐打法：中文版中翻译得很奇怪的一个任务，不用管它，只要记住消灭4个独眼巨人就行了。□△△△这一招的最后一下不仅威力大，还可以把巨人打硬直，取消其攻击动作，因此可作为主力技来使用。第一个独眼巨人是单独出现的，每消灭一个，同时出现的巨人数量就会增加一个，消灭4个时同屏就会出现5个，那么任务就算完成了。最麻烦的其实就是同屏有4个巨人的时候，在小小的场地中挤成一团。因此，最好是把第二和第三个巨人同时消灭，或者间隙只是两三秒钟，接下来就盯住一个巨人边躲边集中攻击他，只要再干掉一个就过关了。有趣的是，使用突进技时，巨人是有可能冲出场地的，运气好的话最后一个巨人都不用杀。



挑战 7 击溃冲劲

挑战要求：在20秒内破坏30个壶

装备情况：雅典娜神剑LV5（无神力）

推荐打法：在一代中就有的破坏壶的任务，难度比较低。关键在于不要使用连击，而是用单发的□键，一下一下地打，争取一次能打碎两个甚至三个靠得比较近的壶，这样就能把时间省出来。而打壶的顺序，个人习惯于先打画面下方的壶，特别是最接近下方的两个壶不用遗漏了，接下来按顺时针顺序，一圈打下来，应该还有两三秒的节余时间。（注：挑战模式在本期的游戏光环DVD中还有视频演示可供各位玩家参考）



众神的秘技

因为流程中获得的武器道具涉及解谜，因此即便是已通关难度，所有能力也均不继承，不免让人觉得有些遗憾。还好，《战神III》中存在着一条良性BUG，可完全改变这一情况，且使用此超级秘技不影响奖杯的取得。由于本秘技需要至少将游戏通关一遍方可使用，因此不会影响游戏体验。

秘技的操作步骤

第一步：打穿游戏的任意难度；

第二步：打过挑战模式，令竞技场模式开启，挑战模式的过关方法请参看本期的文字和视频演示；

第三步：在竞技场中将难度设置为“泰坦”，再随便设几个敌人，自己的体力不要设为无限；

第四步：进入竞技场后自杀数次，直到系统提示是否要降低难度，此时选择“否”即退回标题画面；

第五步：选择任意难度开始新游戏，如果发现在游戏一开始就拥有了全部武器和特殊道具，那么秘技就成功了。

使用秘技后的状态

在干掉第一个BOSS波塞冬之后，奎托斯落入冥河，体力和魔力依然会变短，道具槽的长度和斗技场中调节的长度相同，就算已经调成全满状态，依然可以在大宝箱里取得牛角，只是道具槽的长度不再会有变化。第一次遇到雅典娜，取得的新武器“流亡剑”依然是1级的，这是使用秘技后惟一需要升级的武器，其他武器道具的等级全满，不会发生变化。



秘技的基本用途

第一种：降低高难度通关的难度。由于武器道具全满，特别是威力巨大的满级护手，让游戏初期的战斗难度明显下降，对于动作游戏苦手、泰坦难度打得很吃力的玩家来说，这条秘技让取得奖杯更有把握。当然，秘技只能降低前半程的难度，后期的难点依然需要凭借玩家自身的实力和耐力。

第二种：体验不一样的游戏感觉。用奥林匹斯神剑砍波塞冬，拿哈迪斯钩爪打哈迪斯，与海格力斯对轰护手……这些本不会出现的场面在秘技使用后得以实现，那些取得时机较晚的武器道具，也不会因为在流程中没有太多的使用机会而让人缺少尝试的动力。在这种状态下玩上一遍，绝对会有新的收获。

第三种：极限挑战。《战神》的前两代都有高跳、穿墙之类的邪道打法，可以创造令人惊异的最速通关成绩，而本作目前尚未发现穿越贴图的邪道BUG（不排除今后有发现的可能），但此秘技的使用依然可以跳过部分流程。经测试已判明的可跳过的流程有两段，一是不必去拿弓箭，直接把挡路的荆棘烧掉便可前进；二是不必进入美神的房间玩迷你游戏，也不必去杀克罗诺斯和冶炼神，直接用复仇凶鞭给转桥机关充电，这就跳过了近一个小时的流程。

秘技的不良后果

如果你是一个好奇心强，喜欢尝试不同可能的玩家，那么请注意了，如果利用提前取得的武器道具，去做一些奇怪的事情，那么不好意思，系统会以死机来回应你。比如说，在拿弓箭处你用重拳将会喷火的三头犬打死，或者是把冥界三判官的“脑瘤”用护手打碎，然后去攻击升起的巨大锁链，那么对不起，PS3会立即死机没商量，最糟糕的情况是造成最近的一个存档损坏。所以，只要不违背奎爷基本的命运流程，那么使用秘技就依然是安全可靠的。



众神的覆灭

《战神III》默认由神难度（NORMAL）开始游戏，但由于要想获得白金奖杯必须完成游戏中所有收集以及武器升级等等要素，而且还要将游戏的泰坦难度（HARD）通关，所以本次攻略在以神难度为流程的基础上，特别增加了全要素收集，还有胜负师的混沌难度要点攻略指引。

攻略前注意事项

●本作中全部神圣财产共有10件，几乎每一个BOSS和重要NPC都会留下一件。我们将在文章中用特别颜色的字标明。

神圣财产包括

01.宙斯之鹰	02.哈迪斯的头盔
03.太阳神之盾	04.赫尔墨斯的金币
05.海格力斯的护肩	06.波塞冬的海螺
07.阿佛洛狄忒的吊袜带	08.赫淮斯托斯的戒指
09.代达罗斯的原理图	10.赫拉的酒杯

●本作升级奎托斯能力的物品有3种，它们分别是凤凰羽毛，牛角（游戏译名为米洛陶洛斯历角）以及蛇发女妖眼，每个物品共有12件，共计36件，只要按照顺序一个不漏的收集，奎托斯在离开奥林匹斯花园后体力和魔力等三项能力就可以完全升满。接下许多宝箱将变成红魂，足够玩家升级所有武器之用。

●游戏中有一个奖杯就是将全部武器在通关前升级完毕。然而由于遗漏或者是战斗缺乏技巧，会导致部分没有经验的玩家直到通关前都无法获得足够的红魂将全部武器升级完毕。其实只要在不遗漏关键物品，打开所有大大小小的宝箱，用于升级武器已经足够，再尽量多用○键终结杂兵，获得额外的红魂奖励，获得该奖杯就非常容易了。根据测试，一般来说完成游戏前，玩家应该还有一两万点剩余红魂。



第一章

1-1 盖亚

本关清除完一群杂兵不久就会面对波塞冬的释放的大海兽利维坦（leviathon），普通难度下利用传统大招□、□、△或者□、△、△、△攻击它的前爪或胸口弱点，再配合右摇杆回避，以R2释放魔法抵御怪兽喷水攻击可以比较轻松的通过。

混沌难度要领

混沌难度一上来就是难点，波塞冬召唤的大海兽爪子挥一下一半血，吐一口气就能把奎爷秒杀，5倍攻击力果然不是盖的，要是不适应的话可能马上就打退堂鼓了。对付马怪千万不要硬拼，看到它抬左脚就往右移，抬右脚就往左移，吐气的先兆不太明显，实在没有把握的话，还是用魔法来扛吧。

1-2 奥林匹斯山

干掉利维坦后，奎托斯顺势掉落在奥林匹斯山腰上。沿路向上爬去，背景中泰坦们正在被奥林匹斯的众神们蹂躏着，他们明显是一群弱势群体。奎托斯勇往直前，利用R1摆荡跳过悬崖，不久奎托斯就来到了前战神阿瑞斯的坟墓。这里出现的人马将军非常容易对付，因为它的招式都可以防御，最具有威胁的突刺攻击也能用即时按键反击。玩家如果觉得无聊还可以用本作新增加了抱起敌人冲撞的招式活活撞死人马战士。开启画面左的机关后，迅速登上移动的平台便可离开这里。不远处会出现游戏中的第一个记录点，在此建议玩家多记录，以便中途有遗漏关键物品可以读取记录重新取得。

接下来又要对付刚才被扯下下颚的那只大海兽。这次它的攻击范围更广，除了勤奋移动外，多配合魔法攻击是最有效的方式。当大海兽受到一定伤害，奎托斯会将其左侧前爪撕短，只要再攻击大海兽一段时间，游戏会出现QTE按键提示时，抛开其胸口要害的保护壳后，利用这块掉落的残肢可以再次击退它。

1-3 盖亚的心脏

来到盖亚的心脏部位，要明确两件事情。其一，顺着右侧的藤蔓爬上去可以获得本作神圣财产01【宙斯之鹰】，这是很多玩家容易忽略的。其二，本作在搬运物品时新增加一个利用R3键右摇杆旋转物品的新动作，利用这个新动作将右侧的巨石拖出来旋转后嵌入左侧墙壁的缝隙就可以攀爬藤蔓通过了。顺道前进，奎托斯将来到盖亚的头部。



BOSS 波塞冬

盖亚头顶将与巨大的波塞冬决战。

第一阶段

现在波塞冬除了召唤巨大的大海兽突然从远处过来攻击外，还会利用战戟放电攻击。第一阶段就是要攻击左右两侧掐住盖亚头部的海兽利爪。在这期间，波塞冬会召唤大海兽从远处攻击时，镜头会被拉远，提前翻滚即可。当波塞冬利用战戟放电攻击时，同样有准备动作，地面还会布满闪电，提前翻滚到另一侧吧。万一躲闪不及时还可以利用魔法抵挡。打掉左右两侧的海兽利爪后，盖亚会挣脱出来一手将波塞冬抓住按在峭壁上。这时奎托斯跳上盖亚手臂，上前攻击波塞冬的胸口即可。这里波塞冬战戟插地放电以及挥拳砸地的威力都很大，建议配合魔法攻击。一段QTE之后，波塞冬见势不妙转而又开始攻击盖亚。

第二阶段

这里其实又回到了波塞冬最初的攻击方式，只是他的闪电攻击面积更广。消灭掉两边的利爪后，奎托斯利用雅典娜神剑翻腾到了盖亚拳头部位，扫除了最后一个障碍，盖亚抡起的左拳重重的捶在了波塞冬胸口，奎托斯顺势将波塞冬的真身从这个巨大的"高达"中拽了出来。接下来，哼哼……就是上演制作小组得意的第一人称QTE虐杀表演。

混沌难度要领

第一阶段用□△△△打两侧的爪子，注意观察远处爪子是否抬起，一看到就要马上停止攻击向另一侧移动，决不能迟疑，如果攻击效率高，可以在波塞冬使用鱼叉之前打下两侧的爪子。第二阶段打的是波塞冬驾驶的"高达"，其手肘攻击是可以防御的，叉子三连击可贴近BOSS放魔法，回避和攻击两不误，几个回合下来，魔力用完之前打出圈应该不成问题。第三阶段和第一阶段相同，之后就是毫无难度的QTE了。



雷电：我向来喜欢大场景和大BOSS，与克罗诺斯一战深得我心。《战神III》超越想像力的大魄力运镜方式，将以小搏大、老鼠吃大象的感觉真真正正地展现了出来，实在太耐人回味了。当然，奎爷小的只是个头，无论是实力还是气魄都很强大！

第二章

2-1 冥河

没想到奎托斯与盖亚这么快就爬上了奥林匹斯的山顶，没想到他们这么快就见到了宙斯，没想到盖亚如此不堪一击，没想到泰坦和奎托斯的结盟这么稚嫩……总之宙斯仅仅用一道闪电就将奎托斯打入了阴曹地府，并且掉入到冥河之中再次丧失了全部的神力。

2-2 哈迪斯的领域

更神奇的是，上岸后的奎托斯遇到了老熟人——非神非鬼，一种更崇高形态存在的雅典娜，并且再次被她指引再次踏上了向宙斯复仇的康庄大道。雅典娜回收了旧武器，奎托斯获得了一把新武器流亡剑。来到跳跃点到达对面，顺这岩壁下来不但可以获得两箱红魂，在下方拐角尽头还能获得第一个升级道具【蛇发女妖眼01】。向左边道路前进可以自动获得第一个强力魔法“斯巴达军团”。爬过链条，不远处就会遇到新形态的敌人美杜莎。利用L1发动金羊毛的即时防御可以反弹美杜莎的石化光线，利用常按△键将其浮空，再按○键还能发动帅气的空中打击。

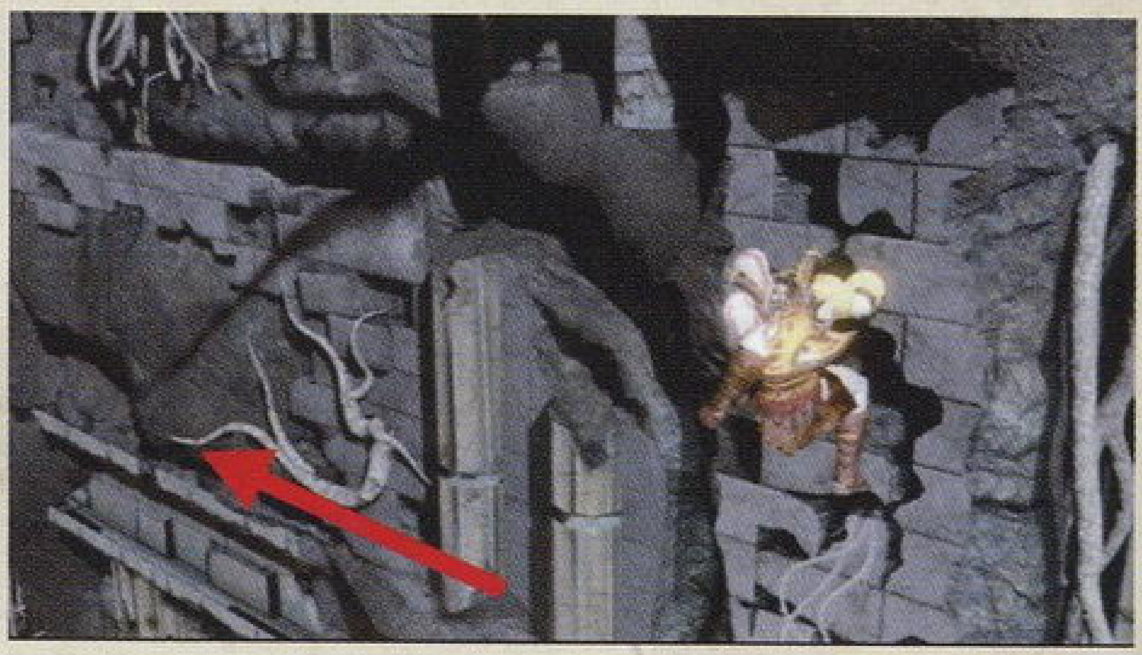

【蛇发女妖眼01】

推门出去后，路上一个大洞可以跳下，里面有红魂宝箱。前方荆棘丛中的皮里托奥斯手上可有重要的副武器——阿波罗之弓。从浮动的平台跳到对面，推下装满荆棘的箱子，然后将箱子推到地狱犬处点燃。回到浮动平台开启铁闸门，然后迅速翻滚，利用上升气流来到上方开启机关放出地狱犬。骑上地狱犬攻击敌人并点燃荆棘烧死可怜的皮里托奥斯就能获得阿波罗之弓。L2举起弓箭，再长按□蓄力，可用这把弓箭能点燃墙上的一处荆棘。再搬动燃烧的箱子，将它紧贴墙壁并靠近台阶，这个位置最理想。利用上升的气流飞到第二层，这里可获得第一个【凤凰羽毛01】。这里跳跃需要一点小技巧，就是展开翅膀后要按住×键不


【凤凰羽毛01】

放，这样奎托斯才有更充分的滑翔时间。

沿路返回，用弓箭开路，路上的瓶瓶罐罐不要遗漏，前方点燃荆棘能获得第一根【牛角01】升级道具。前方攀爬岩壁处切莫操之过急，因为在向上的往左侧分支路线攀爬能获得【蛇发女妖眼02】。




【蛇发女妖眼02】

2-3 冥界的审判者

跳跃到大平台上，触动机关后开始接受试炼吧。三场试炼的条件都很简单，就是杀光屏幕上所有敌人。老牌杂兵米诺牛以更加壮硕的造型登场，并且增加的头槌撞击这一新招，不过它的招式大都可以防御，而且用QTE杀死它还能获得额外的绿魂补血。战斗完毕后别忙着离开，从大平台后方左侧短桥跳过去又可以找到一个大宝箱，从中可获得第三个【蛇发女妖眼03】。往场


【蛇发女妖眼03】

景右侧进发，我们会发现空中漂浮着砂金的扭曲空间，这些都是隐藏的宝箱，取得太阳神赫利俄斯的头后就能让这些宝箱现形。往前的途中很容易错过一个宝箱，如下图所示，来到该神像前不


【牛角02】

要前进，向右侧走可发现一个时空门，进去后可从大宝箱中获得【牛角02】。出来后爬过长长的绳索下来后便来到场景的下层区域。穿越岩壁间的缝隙，干掉几个敌人就来到一个堆放着荆棘的大房间。

用弓点燃荆棘，利用气流飞到第二层。扳动机关后立刻上升降机来到第三层。这里燃烧着的香炉可以作为爆炸物被引爆。战斗完毕用升降机把香炉运到第二层，最终将香炉由缺口推到第一层引爆整堆荆棘以制造更强大的上升气流。奎托斯顺势爬到滑梯上可以扛起中间的门。在这个充满触手的房间内不但可以获得【凤凰羽毛02】，进入后还会自动取得一个奖杯。进入走廊区域将和石像战斗，它们的招式都可以用金羊毛化解，再配合翻滚躲避，并不难对付。

2-4 大熔炉

与冶炼之神赫斐斯托斯交谈后，从左侧道路来到哈迪斯大门口，大门的左侧靠墙的边上有一个大宝箱，可获得【蛇发女妖眼04】。扳动右侧的机关，开启后方的铁门。旋转机关，最右侧道路将面对一大群地狱犬，这里是累计“踢狗”奖杯次数的好机会。回到旋转机关，从中间荆棘处通过，途中可获得奥林匹斯之剑的新技能。本作中发动奥林匹斯之剑将进入完全无敌的状态，但是武器的杀伤力远没有2代中那么高，所以奥林匹斯之剑权当救急之用，而不能对其过于依赖。途中会遇到两只三头地狱犬把守大门，幸好三头地狱犬的所有攻击都可以防御，由于它们的体力值比较高，所以战斗需要耐心。


【蛇发女妖眼04】

2-5 哈迪斯的宫殿

从右侧房间内将一个石墩推出来卡在左侧的机关上，二层的铁门就不会关闭。从大厅中央的生命之树爬到二楼，由走廊进入就可以看到哈迪斯的雕像。扳动旋转机关，然后调查冥后的棺材，奎托斯扯动棺材砸向哈迪斯雕像振下左右两侧楼梯。在大厅左侧向内的通道尽头还有一处楼梯，爬上去后在房间右侧的大宝箱内可获得【凤凰羽毛03】。前往刚才被振下来的左侧楼梯，利用升降机将一层的石墩搬运到二层。回到二层大厅，扳动旋转机关，在规定时间内前往左侧楼梯扳动房间内的机关拉起哈


【凤凰羽毛03】

迪斯雕像的手臂，并用石墩卡住机关，至此，雕像的一只手臂就被固定在镣铐上。用以上方法铐上雕像另外一只手臂后调查冥后棺材可通过此处。

BOSS 哈迪斯

第一阶段

哈迪斯单脚跺地这招无法防御，需要见势翻滚躲开。他的钩爪虽然范围广，但可以防御，所以危险不大，而当哈迪斯双手甩过钩爪时又变成无法防御的招式，所以要特别小心他的招式变化。钩爪横扫可以用翻滚躲避，悬空跳跃砸地要快点跳开。当出现 QTE 扯下哈迪斯的胸大肌时需要将其打掉，顺势打掉触手还可以获得绿魂补血。每当被切下身上的一块肉，哈迪斯就会放出全屏锁链攻击的大招，玩家最好站在场地中间等待空地出现快速翻滚过去。

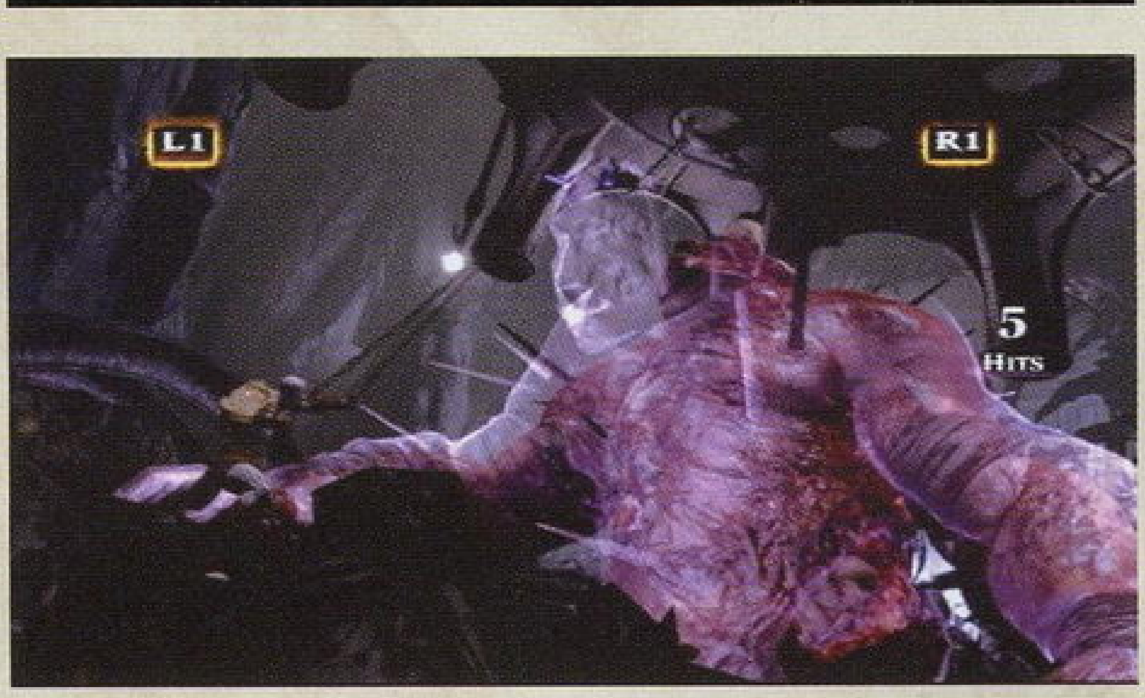
切下两块肉后，哈迪斯的钩爪又开始进行钻地攻击，不过这个招式只要走动就可以躲过。反反复复几次后，奎托斯的流亡剑与哈迪斯的钩爪死死缠绕在一起。

第二阶段

本阶段的战斗可以说是有惊无险，因为哈迪斯现在的任何招式都可以用右摇杆躲避，向下拉动右摇杆还可以将奎托斯固定住，姿势相当雄浑帅气。关键在于战斗中不能贪多，打两下就注意翻滚，这里需要耐心慢慢磨死哈迪斯。

第三阶段

被割下头盔的哈迪斯居然丑陋成这样，不过他攻击力更加致命。当哈迪斯口中喷射光束时要躲到最边缘，尽量不要和他正面冲突，用钩爪摆荡到哈迪斯身后攻击。最后哈迪斯活活被砸破天灵盖致死，自己的灵魂也被奎托斯用钩爪撕扯出来，无数的鬼魂将哈迪斯的尸体拖下了万劫不复的冥河。



混沌难度要领

由于混沌难度的红魂取得量减少 1/4，所以打到哈迪斯处时，武器的升级是个问题。一方面，在之前的流程中不要漏掉红魂宝箱，一方面我们要尽量用投技和 QTE 来杀敌，以取得额外的加分，虽然只是 5 点 10 点，最多也不过 25 点奖励，但是这部分奖励点数是不打折的，而且可以积少成多，帮助玩家尽快升级。这一战推荐将弓箭升级，红魂只需 2500 点。哈迪斯第一阶段时，可远离他用弓箭射，他的钩爪第一下攻击很近，可以无视，第二下可以防御、可回避。这么打效率并不比用低等级的流亡剑一下一下耗慢多少，而且还很安全，惟一需要注意的是 BOSS 的跳起重压。切下一块肉后，钩爪攻击距离变远，连续攻击次数增加，嫌麻烦的话可以全部防御。“跳绳”时别光顾着躲，依然有攻击的机会。BOSS 放出的骷髅、灵魂召唤都能防御，没把握就不要冒险使用金羊毛。只要有耐心，用弓箭可以远远地把哈迪斯打得没脾气。隔崖对拉阶段，不要操作过急，活用右摇杆的叉地固定和左右回避，有机会时再攻击。冥河中的哈迪斯只是攻击力大，攻击方式都非常容易躲，打的时候不要贪多就行了。

战斗结束后，潜到冥河河底可以获得神圣财产 02【哈迪斯的头盔】。顺着河流一路游上来，再次来到赫斐斯托斯面前。听完他的故事由下方道路离开。如今已经获得了神的灵魂，就可以通过哈迪斯领域原本关闭的传送之门。

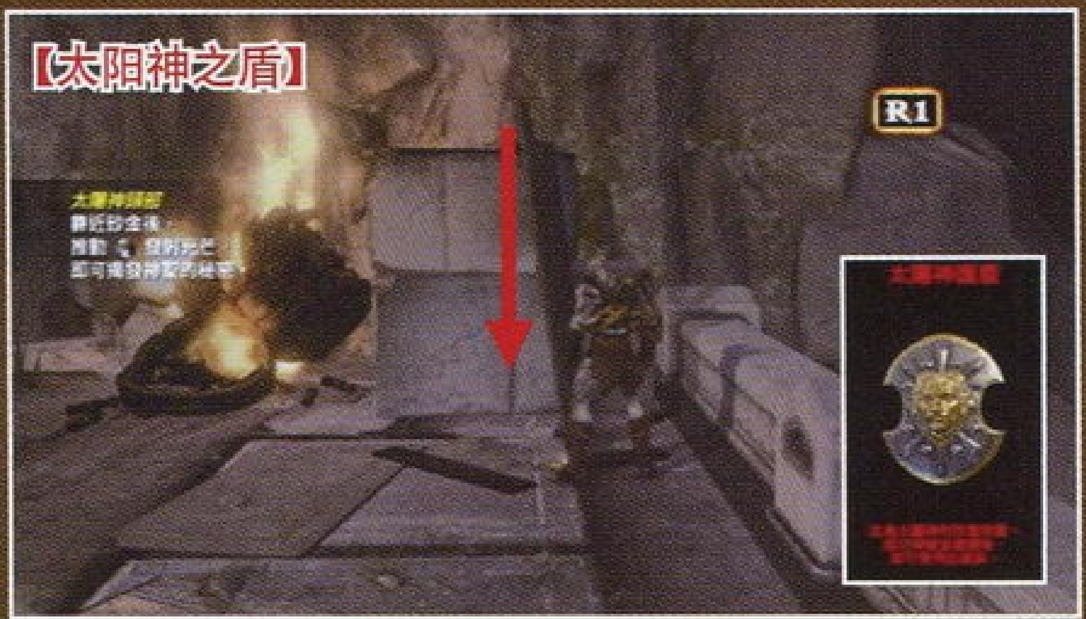


【哈迪斯的头盔】

第三章

3-1 奥林匹亚城

搞定盖亚，完成一场杂兵战斗后开启大门。利用鸟兽通过巨大的沟壑。前进道路上有一处需要利用鸟兽才能到达的高台，上面可取得【牛角 03】和【蛇发女妖眼 05】，千万不要错过。在搞定奇美拉后需要用巨大弩箭射杀太阳神赫利俄斯，射击的最佳时机就是当太阳神飞到弩箭前端直奔向火焰泰坦这个时候。接下来就去半山腰给太阳神收尸吧。对付一群盾牌兵的战斗必须骑乘独眼巨人攻击才行。最后，获得太阳神头颅千万别忙着离开，按住 L2+△键释放大范围照射具有一定攻击力，周围瓶瓶罐罐一照就全被破坏掉，是玩家日后经常要做的事情。。在太阳神尸体附近奎托斯还能获得神圣财产 03【太阳神之盾】和【牛角 04】，这也是容易遗漏的关键道具。



【太阳神之盾】

利用太阳神头颅照射前方的墙壁会出现隐藏的大门。漆黑的洞内，头颅成了手电筒，将 100 个敌人致盲可获得奖杯。

3-2 通往黎明女神的路径

在这个场景的存盘点附近，还有一个隐藏宝箱，从中可获得【蛇发女妖眼 06】，这是玩家的体力值可以再次得到提升，当然前提条件是前面宝箱一个不漏的情况下。

通过黑洞地带时，干掉一群飞行的鸟身女妖后还需要用太阳神头颅照射打开前方的隐藏的通路。当来到绳索下方时，从悬崖走下去可以找到大宝箱，从中可以获得【凤凰羽毛 04】。继续前进，利用鸟兽穿越沟壑后会遇到讨厌的潜地鬼魂，当它们潜地时直接用 L1+○抓出来，然后近身直接用○键投技活活将它们摔死。前方不远就有一个绿宝箱和一个红宝箱，照射它们右方的墙壁会出现一个隐藏的大宝箱，从中可获得【蛇发女妖眼 07】。



【凤凰羽毛 04】



【蛇发女妖眼 07】



【凤凰羽毛 05】

发财了！发财了！这阶段的宝箱是一个接一个。通过桥梁战之后，在桥梁的另一端隐藏着一个极其阴险的大宝箱，如图所示，就在画面最左侧，这里可以获得【凤凰羽毛 05】。来到巨大铁链下方，绕到大铁链背后照射墙壁还能找出一个红魂宝箱。

九兵卫：本人并非动作游戏高手，所以玩第一遍《战神III》也有被 BOSS 追着打的时候。虽然很痛但却从未退缩，即便被击倒也会更咬牙切齿地冲上去肉搏。“爷们儿”的游戏还是“爷们儿”的玩法才过瘾，这才是战～神～啊！

3-3 调和之锁链

通过气流向上飞行的过程需要玩家比较细腻的操作，按下手柄的 SELECT 键可以在“选项”的“操作”中更改“飞行操作”，如果不习惯游戏默认的“颠倒”方式，可以将其设定为“正常”。干掉不堪一击的火焰泰坦后降落到平台上，经过一路跳跃攀爬，下来的平台上出现浮动的砂金，照射后可在大宝箱中获得【凤凰羽毛 06】。最后再完成一段上升飞行来到洞穴区域。


【凤凰羽毛06】

3-4 洞穴

进入洞穴，刚一落在平台上，到平台最右侧照射砂金就能发现大宝箱，从中获得【牛角 05】。用弓箭点燃荆棘，大箱子开始移动。摆荡上来之后会出现一场比较激烈的战斗，新敌人重型米诺陶牛妄图砍锁链同奎托斯同归于尽。战斗的关键是先保护好锁链，只要看见米诺陶牛砍铁链赶紧用魔法或者 L1+〇键将它们行动终止，甚至可以将它们撞下平台。战斗后期还会出现一头喷火的地狱犬，当骑上地狱犬后就会同时出现 4 头米诺陶牛。不要急于喷火，可以牵着地狱犬移动调整位置，尽量将多头米诺陶牛集中后进行集体攻击，这样可高效率的干掉敌人，否则战斗会变得比较吃力。

完成这场战斗不久就会遇到奥林匹斯的信使赫尔墨斯（游戏译名：赫密士）。


【牛角05】

3-5 奥林匹斯的圣火

来到存放圣火的房间，在对面链条的房间的左侧隐藏数个宝箱，需要照射墙壁才能现形。从中不但可以获得大量红魂，而且还能得到【蛇发女妖眼 08】。这里的蓝色结晶体暂时破坏不了，日后得到武器再来。用太阳神头部照射四周的墙壁可以发现壁画。通过阅读壁画说明玩家可了解到大量关于游戏的剧情背景。房间外的凉台有两个红魂宝箱，在这里逛逛贫嘴的赫尔墨斯又会出现。




【蛇发女妖眼08】

3-6 奥林匹亚要塞

追赶赫尔墨斯的路线过程可谓有惊无险，惟一需要注意的一处就是当前方支架倒塌时，奎托斯上行的道路会被几个群众 NPC 挡住去路，这时需要快速按下□键干掉他们再往上爬，否则很容易被下放的火焰烧死。最后利用投石器就可以追上赫尔墨斯。

BOSS 赫尔墨斯

从损毁的雅典娜雕像下来，赫尔墨斯已经受伤，顺着地上的血迹走一圈就可以看见受伤的赫尔墨斯。我们姑且把这场战斗叫做 BOSS 战吧，对付快速移动的赫尔墨斯利用 L1+□键大范围横扫或者看准时机使用△、△、△进



行强力攻击，只要打中几次即可。利用哈迪斯的钩爪速度快的优势在高难度下对付赫尔墨斯也很奏效。在进行完一次惨绝人寰的剁脚 SHOW 后，在女神像头部后面还能获得神圣财产 04【赫尔墨斯的金币】。



混沌难度要领

没想到在其他难度十分废柴的“赫跑跑”，在混沌难度居然发了威，其看似毫无力度的冲撞也能秒杀奎爷，所以在他快速奔跑时还是以回避为主，他跑上一会就累了，在他停下来时再攻击，如能发动几次 QTE，那攻击机会就更多了。魔力充足时，用魔法轰杀就更省心了。赫尔墨斯的体力很少，只要避开他的“三板斧”，很快就能将其解决。

继续前进，穿越长长的浮雕墙壁后，在扭曲的砂金出照射还可获得【凤凰羽毛 07】。从墙壁爬上来，进入圆形大平台。出现的重装甲独眼巨人其实不难对付，利用流亡剑的□、□、△可以将其打成硬直状态，战斗结束后在最左侧的凉台尽头还能获得【牛角 06】。


【牛角06】

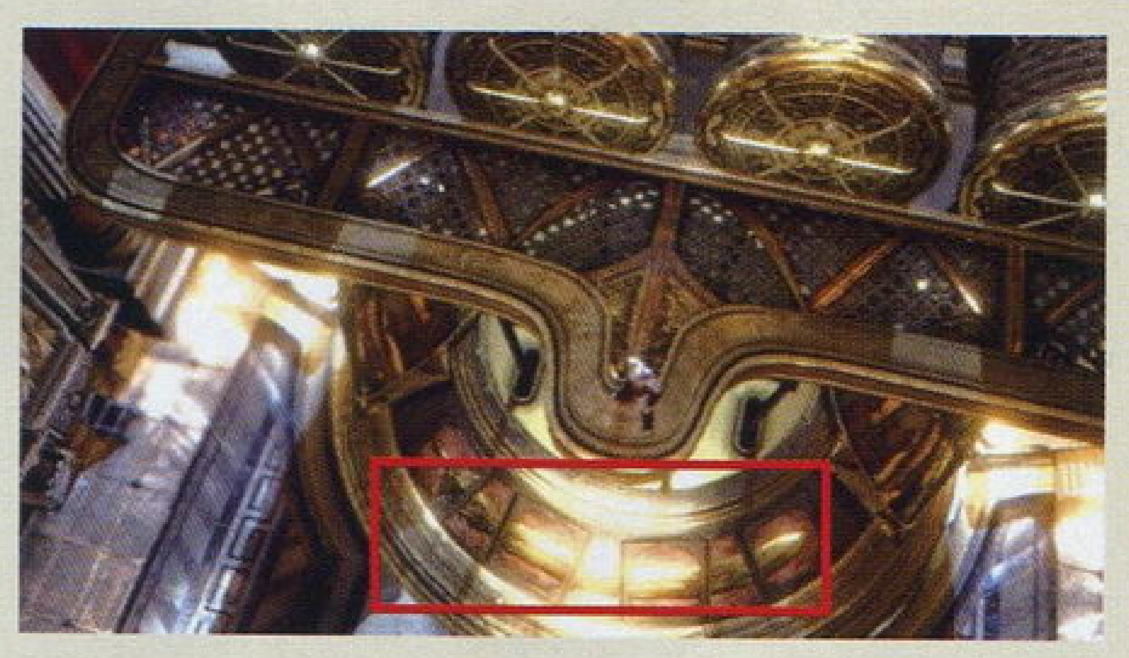
第四章

4-1 奥林匹斯的圣火

进入奥林匹斯的圣火之间，这里是上层区域。对付走廊内的女妖需要用太阳神头颅照射令其现形。通过旋梯来到缪斯女神的房间。顺着气流来到左侧高台下方可以找到【凤凰羽毛 08】。飞行到高处机关，扳动机关将下方图案旋转拼接成一把完整的剑的图案即可启动机器


【凤凰羽毛08】

如右图。来到下方完成“吉他英雄”小游戏就开启了圣火的机关。回到圣火之间，由于审判者的牢牢牵制，机关无法启动。来到另一侧旋梯下方，



照射后可以得到【蛇发女妖眼 09】，现在体力可以得到再次升级。

4-2 广场

BOSS 海格力斯

这是一场很带劲的BOSS战，音乐激昂（乐曲来自《战神Ⅱ》，曲名为：The Glory Of Sparta），战斗紧凑，充满了男性的力与美。

第一阶段

大力神海格力斯（游戏译名：海克利斯）会召唤出一群杂兵，随着难度增加，杂兵数量会略微增加。比较高效的打法就是远离海格力斯就开始按下△、△、△进行强力攻击，将最后最强一击抽打在他身上，受创几次后，



【海格力斯的护肩】



海格力斯会主动冲过来，成功按键后奎托斯可以将海格力斯推到场地边带刺的荆棘上猛捶一顿。来回几次，恼羞成怒的海格力斯被打得仅剩下护手。再攻击几次会触发剧情，奎托斯可从得意忘形的海格力斯那夺取护手。

第二阶段

利用护手的□、△、△可以重创海格力斯，这里要特别担心他砸过来的巨石，他的其他攻击完全可以用金羊毛防反。来来回回几次，两人已打得血肉模糊。最后海格力斯居然傻到搬起整个广场地面，接下来又是奎托斯的暴力虐杀表演。战斗结束，在水下可以获得神圣财产05【海格力斯的护肩】。

混沌难度要领

海格力斯的前几个阶段都不难，因为场地中会有大量杂兵，抓着杂兵使用无敌冲撞就行了，无伤也不在话下。在护手被奎爷抢下之后，海格力斯反而变厉害了，看似漫不经心的空手一挥就能打下半条血，而且这一招还比较隐蔽，和抓投动作不易分辨，海格力斯的回避力还比较强，所以拿护手和他硬拼并不是上策。这里推荐一种有些"猥琐"的打法，就是边退边用弓箭射，光膀子的大力神防不住弓箭，他的挥手攻击距离太近，根本威胁不到玩家。海格力斯的投技判定比较大，但是可以用QTE挣脱拥抱，不会有什么损伤。一场兄弟喧哗的大战，就此演变成了第三人称射击。

第五章

5-1 波塞冬的房间

在通道尽头房间完成护手的魔法训练后，用护手打破结晶石头扳动机关便可以离开。从水中游上来就到达了波塞冬的房间。一上来往画面内侧走就可以在大宝箱内得到【牛角07】。



【牛角07】

战斗完毕，扳动房间内的机关，开启铁闸门就立刻通过。通过传送门来到升降平台上，在升降平台右侧扳动机关后，下方出现猎犬，将它们逐一踢入传送门中，整个平台就会下降，只要凑够4只猎犬就有足够的重量使得升降平台下降到下方的传送门，由此门奎托斯可来到波塞冬公主的面前。顺便提醒一下，这里将无限出现猎犬，希望拿到踢50次狗奖杯的玩家可以利用这里达成奖杯的条件。波塞冬公主房间内有一个大宝箱，从中可获得【蛇发女妖眼10】以及神圣财产06【波塞冬的海螺】。出来后一路杀敌，然后就是胁迫公主往前走，直到来到最初的机关出，奎托斯居然利用公主的肉体撑住机关，当离开后只听见后方传来公主被机关碾成肉块的惨叫声。在前方房间触发剧情后，照射房间右侧的砂金还能获得【凤凰羽毛09】。



【波塞冬的海螺】

5-2 上层庭园



通过一系列扳动机关和平台跳跃，奎托斯来到了爱与美的女神阿佛洛狄忒（游戏译名：爱芙罗黛蒂）房间。熟悉《战神》系列的玩家最期待的传统小游戏即将上演。一番云雨之后，在阿佛洛狄忒大床后面可以获得神圣财产07【阿佛洛狄忒的吊袜带】。由于大床后面一片漆黑，所以奎托斯要先照亮这一区域。床周围有一道深不见底的大沟，大英雄奎托斯很可能在此处阴沟里翻船，所以一定要看清楚地形。房间内还能获得【牛角08】。



【阿佛洛狄忒的吊袜带】

第六章

6-1 地狱

听了赫准斯托斯的怂恿，奎托斯前去寻找传说中的"石脐"以打造更强的武器。来到地狱，前进路上很明显摆放这一个大宝箱，里面获得【凤凰羽毛10】。来到提希丰（Tisiphone，复仇三女神之一）大门前，通过鸟兽逐级上去，在最高处扳动机关即可。出门后在道路左侧就能找到【凤凰羽毛11】。

6-2 地狱深渊

从斜坡一路战斗下来，跳过一道深沟后在画面右侧还能找到一个隐藏着的大宝箱，从中获得【牛角09】。继续往前走，触发剧情后奎托斯就要面对泰坦巨神克罗诺斯。克罗诺斯的巨手居然也奈何不了奎托斯，当看见克罗诺斯眼冒亮光时用太阳神头部蓄力照射就可以导致他盲瞎一会儿。在克罗诺斯手臂上战斗时最值得注意的就是他口中吹起这一招，在泰坦以上难度无论攻击范围还是攻击力都提高不少，比较安全的方法就是尽量靠在场景最边缘他手锈的位置，一定程度上可以躲避克罗诺斯



【牛角09】

纱迦：和2代一样，《战神III》又是在一大群人的簇拥下爆机的。最终决战采取了"输的下"的车轮战术，结果宙斯他老人家继2代之后又一次荣幸地死在了我的手中，看来我才是宙斯的克星啊！不过代价就是玩起自己的进度时，热情已经冷却了不少……

吹风和掌拍攻击。当克罗诺斯拍掌攻击后，打击他的手指，最后拔掉他的指甲便进入第二阶段战斗。

被拔掉指甲壳的克罗诺斯已经恼羞成怒，当他再次拍掌攻击时，顺势就从他指间爬上去。接下一路都是在克罗诺斯身上上窜下跳的战斗，直到来到克罗诺斯肩部的平台上，会出现腐化的独眼巨人，骑乘独眼巨人打击巨大的脓包，战斗过程中克罗诺斯居然想通过吞食奎托斯的方式一举将他干掉。来到克罗诺斯食道后，只要利用按住 R1 按快速下滑，中途用□打掉下方阻挡的敌人尸体即可。没有想到十二泰坦之首，宙斯的父亲，也就是奎托斯的爷爷克罗诺斯居然被自己渺小的孙子就这样给处决了……在《战神Ⅲ》的世界再次奏响了“大逆不道”的主旋律。

从地狱底层上来后，奎托斯又杀死了打算暗算他的赫淮斯托斯，并获得最后一件武器复仇凶鞭。在场景的水池旁边的石墩上还能获得神圣财产 08【赫淮斯托斯的戒指】。再次回到


【赫淮斯托斯的戒指】

阿佛洛狄忒房间，小游戏可玩可不玩，来到上层庭园先前损坏的机关处，桥梁通道可以用复仇凶鞭打开。

来到代达罗斯的设计室，这里宝物众多，一个都不要漏掉。首先扳动画面右侧的机关，升起平台，旋转弓弩射击左侧的传送门，之后顺绳子爬到上层，可以在大宝箱中获得【蛇发女妖眼 11】。将弓弩恢复到最初正对着画面最深处传送门的方向。利用飞靴爬上右侧金色传送门并扳动机关。然后赶紧下来拉动弓弩射击，成功后两个大宝箱应声落地，从中可得到神圣财产 09【代达罗斯的原理图】和【凤凰羽毛 12】，至此，所有 12 根凤凰羽毛就全部收集完毕了。将平台放下后，用调整弓弩再次射击左


【代达罗斯的原理图】


【牛角10】

侧的传送门，这时绳索可以延伸到上层左侧的高台上，顺着绳子攀爬可以获得【牛角 10】。现在算是把整个房间搜刮干净了，可以从画面深处的细铁棍滑下离开。从铁棍下来后往画面外侧方向走，还能找到一个大宝箱，里面有【牛角 11】。


【牛角11】

6-3 奥林匹斯花园



在花园记录点右侧的场景内照射砂金，可以发现隐藏大宝箱，如果前面隐藏宝箱都拿到的话，这里就是红魂。途中可自动获得神圣财产 10【赫拉的酒杯】，至此游戏所有 10 个神圣财产都全部获得了。前方有不少宝箱，通过走廊时会遇到历代最强敌人萨提尔（Satry，希腊及罗马神话中半人半兽的森林之神，好色之徒，性欲极强的男人），它不但会防御，而且还有投技，对付单个的萨提尔非常简单，只要上去○键投就可以了，不过出现 2 个萨提尔就非常棘手，玩家需要对他们进行逐个击破。

进入花园深处，场景地面上有一个可以踩下去的机关，是本场景解谜的核心。踩下去后可一段时间激活海柏利昂之石，从扭曲的空间中发现真正的通路，其原理和《时空回廊》如出一辙。第一次踩下机关，从连接好的楼梯上去可来到花园最右侧。这里要注意，如图所示，从缺口处飞行过去可以找到一个大宝箱，可找到最后一根【牛角 12】。


【牛角12】

出来继续往前走，有一个可以移动的石梯，这是解谜的关键工具。移动石梯到如图 001 所示的位置，引水灌满第一个杯子。触发剧情，奎托斯招死唠唠叨叨的赫拉后，草木都枯萎过去，用弓箭点燃荆棘，再搬动石梯来到如图 002 所示的位置，踩下地面的机关后又可以引水灌满一个杯子。接下来，将石梯调整方向并搬到场景最下方的如图 003 所示的位置，踩下地面上的机关后，台阶连接在了一起形成的通路，赶紧抱着赫拉的遗体由这个通路放到最后一个杯子上。最后，将


图 001

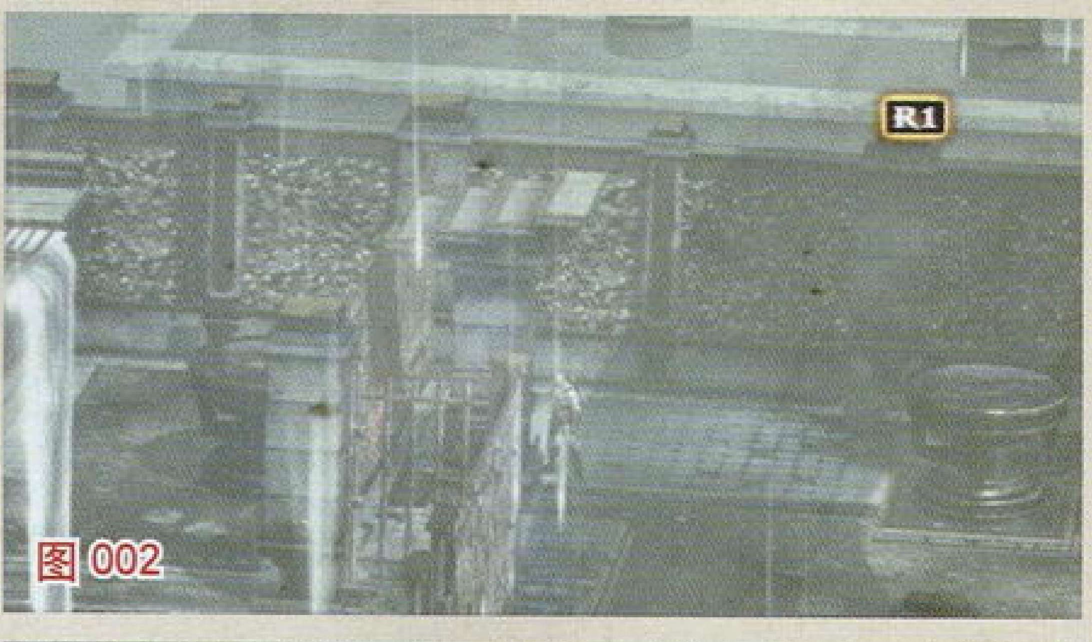
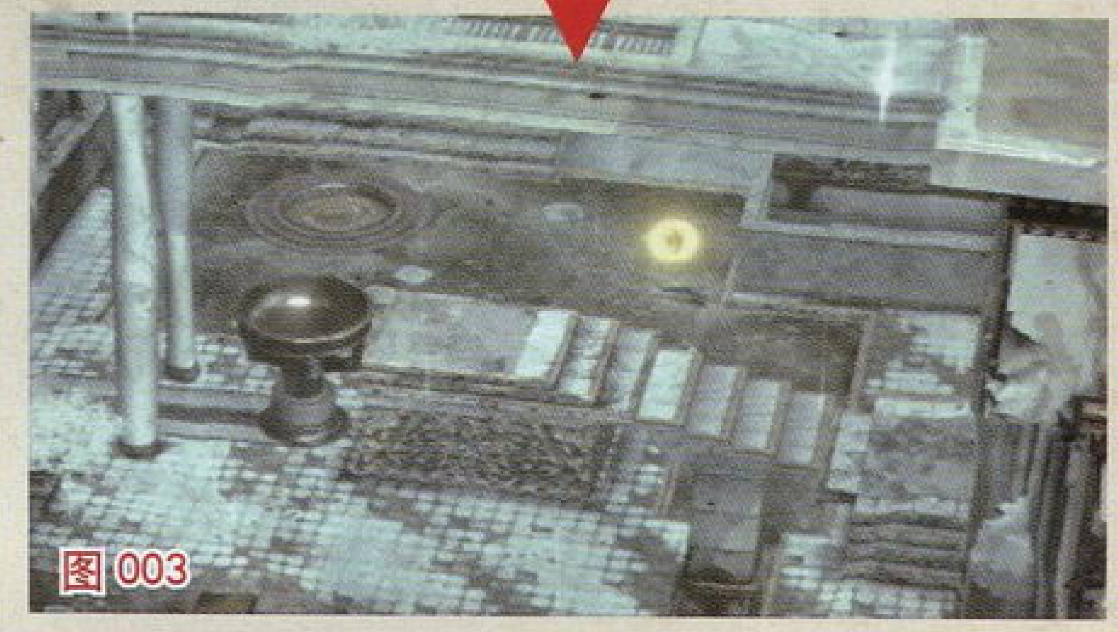

图 002


图 003


图 003

石梯搬运到地面机关上压住，全程解谜工作就此完成，现在就可以从完整的花园楼梯彻底离开这里了。通过鸟兽来到对面的台阶上，照射上方的砂金将获得最后一个【蛇发女妖眼 12】，从此以后剩下的大宝箱将全部变成红魂。

在前进的路上会遇到一群蝎子，它们等于送血送魂的工具，撕扯起来软软的，非常有趣。在长廊门口左侧还有一个大宝箱。


【蛇发女妖眼12】

6-4 洞穴

穿过黑漆漆的山洞便可来到洞穴，与独眼巨人小分队战斗完毕，在平台上还有两个大宝箱可以拿。用太阳神头部照射左侧山洞内的岩壁，通路被打开。来到巨大的水池房间，跳下池底，在最右侧岩壁凹陷处还有一个比较隐蔽的大宝箱。扳动池底机关让水面上升，从右侧的网格处爬上去离开。一路前进，在干掉小美杜莎之后，在木板路最右侧可以到达一个较为



Gouki：我不能算是一个“《战神》系列”的铁杆，但听到铁杆们“普通游戏的最终 BOSS 也就是《战神Ⅲ》的一个开场”、“XX 游戏还和战神叫板，我看都抵不过《战神Ⅲ》里的一块门板”等豪爽的赞美之辞，我也难免受到感染，一同高呼“奎爷果然棒”！

隐蔽的地点，如图 004 所示这里也有好几个宝箱可拿。再前进一段路程就是 BOSS 战了。



图 004



图 004

BOSS 天蝎

第一阶段

本场 BOSS 战只能用护手，首先打击蝎子一侧的脚部，将他们宣布粉碎。最麻烦的就是天蝎不时的会将尾巴拍下，攻击范围很广，要向外侧闪避。不过由于蝎子脚部众多，容易被挡住，这时可以选择放魔法抵挡，也可以选择爆气利用奥林匹斯之剑的无敌时间躲避，然后收招。不断出现的小蝎子其实是很好的补血工具，而且对它们使用投技可以完全无敌，要善于利用。当搞定蝎子一侧脚部后就可以利用 QTE 按键斩杀。

第二阶段

蝎子只剩另外一侧脚部时开始在场地内流窜，并放出大量小蝎子。除了利用小蝎子加血外，基本还是防御它的尾巴攻击。最终奎托斯用蝎子自己尾部的毒针结果了它的性命，并获得了波瑞阿斯冰暴，这是用来启动机关的重要道具。

用气流上来后，不要急着开机关，在前方的平台上有一个大宝箱。接下来就是一路战斗，再次回到刚才充满水的机关房间开启迷宫的动力系统。听完代达罗斯故事，跳起来从绳索通过，来到上方开启最后一个动力系统，迷宫便被启动了。



混沌难度要领

游戏中最难对付的 BOSS，由于只能用护手来打破脚上的硬壳，所以之前对护手最好能够充分升级。在混沌难度时，蝎子 BOSS 的任何攻击都是半血以上，也就是说，你只有一次失误的机会，而小蝎子也不是省油的灯，被围困是也可能秒杀玩家。减少这一战的持续时间很重要，这样就降低了被攻击的风险，这就需要玩家最好是在第一阶段把 BOSS 的六条腿都打成红色，让它们处于被破坏的临界点，这样一来，BOSS 顶多再爬上爬下一两次就会被解决。在此过程中，如有小蝎子干扰，可用□□△来消灭，当然，最危险的还是蝎子的尾部重拍，如果被 BOSS 的脚卡住行动路线，那么就很难躲避。安全起见，可以用魔法的无敌时间来躲，同时也可清除小蝎子。魔力不足时，可用变身来躲，躲过之后马上又变回来，以节省能量。打破三条腿之后，BOSS 会暂时瘫倒在地，此时会有大量小蝎子干扰，用跳跃和空中冲刺接近其头部之后，就变身连用△键攻击，泰坦槽消耗小半条就能把 BOSS 打出圈。蝎子爬上来时，会伴随一些强力的攻击，利用投技杀小蝎子的无敌时间来躲，但不要和小蝎子纠缠太久，用空中冲刺快速接近剩下的三条腿，用相同的战术破坏，依然用变身来攻击 BOSS 的头部，可以安全快速地进入 QTE 阶段。

第七章

7-1 迷宫

迷宫是由众多机关房间构成，几乎每个房间都有宝箱，只要逛一逛就能看到。进入第一个房间，左侧砂金处就有一个隐藏的红魂宝箱。启动机关后，房间翻转，完成战斗后来到第二个房间。

第二房间左侧有一个隐藏的宝箱。这里关键是开始爬到最上方，下方喷火处的宝箱可以最后来拿。

来到第三个房间，将地面上的小箱子搬到红色动力机关处，再开启动力机关，当房间翻转后，再搬运小箱子到墙壁上红色动力机关的下方，这样再次启动后，小箱子就可以压在地面上的机关处开启铁门。

第四个房间的战斗方法很多，最有趣的打法就是不出手，用地刺将这个敌人全部杀死。其实可以以逸待劳，奎托斯可以选择防御，等地面上的刺升起来后，利用跳起 + 右摇杆冲刺飞到安全的地方，地面上的敌人会被瞬间秒杀。遇到满地地刺就抓住鸟兽躲避。

遇到潘多拉后，还要进行一系列逃生行动，特别是离开迷宫的最后一场车轮战在高难度下还是比较考验玩家的。

混沌难度要领

迷宫最后的强制战斗人数众多，如果不能合理地安排手中的资源会打得相当吃力。不同的敌人有不同的对付方式，武器方面推荐用护手。一开始出现的狐妖用△键按住来浮空，然后在中空连续用投技，直至出圈，落地就投，两个回合可干掉一个。盾牌兵出现时，用护手的魔法把盾牌全部掀掉，没有了盾牌这些敌人的攻击性大减，可以放着先不管，或抓住士兵进行无敌撞击，现阶段还是集中杀狐妖。会潜入地下的鬼魂出现后要注意，如果其中一个鬼魂没有被潘多拉引开，那么连用投技攻击时要多个心眼，看到另一个鬼魂要投飞刃时就马上防御或躲开，寻找下一次机会。米诺牛出现后，用 L1+ □可以把牛活活屈死，它们根本没有出手的机会，而且还可以用 QTE 杀死来补充体力。就这样有针对性地使用不同的攻击方式，可以安全地删减敌方战力，直至最后的胜利。注意，在下一场战斗中，体力和魔力是会回复满的，只有泰坦槽不会回复，而下一战的变身又是战术的关键，因此这场战斗中不要使用变身。

走到迷宫顶部，在场景还有宝箱可拿。接下来是一段长长的向下飞行关卡，对于不熟悉地形的玩家来说可能会带来一些麻烦。一般来说紧贴着锁链飞行比较容易控制。

7-2 冥界的审判者

飞行结束，来到冥界三位审判者的地界，马上玩家将迎来游戏中最棘手的杂兵战，就是在普通难度上这里都将对玩家造成障碍，若是混沌难度更是让人叫苦不迭。

混沌难度要领

会放自爆犬的三头犬和羊角兵的组合，相信打过泰坦难度的玩家就已经领教了其恶心之处，这也是混沌之旅的最大难点，胜负师在这场战斗中卡了将近两小时，终于在不停失败中找到了成功率相对较高的战术。第一形态，没有羊角兵，这里选择的武器是钩爪，并不是因为钩爪有什么招式能克制三头犬，而是钩爪的闪避速度快，我们用的主力武器是弓箭。道具槽全满状态，一次可连射 20 箭。当自爆犬接近时就用投技也狗踢回去，也能对三头犬造成损伤。弓箭战术的关键是和三头犬保持尽量远的距离，这样就在三头犬的火球攻击射程之外，它冲过来的挥爪、头顶攻击都可以防御，但最好用金羊毛反击一下，在三头犬出现硬直时用空中冲刺和闪避迅速拉开距离，继续射箭，砍掉三头犬第一个头时能够无伤的话，那会增加一些胜算。

胜负师：SCE 在中文化上的长久努力终于在《战神 III》上有所收获，生硬的直译、诡异的语法或是错漏百出的奖杯条件都已经得到了有效控制，进步明显。另外像“自由是沉重的负担”等台词颇有意境，让生猛的奎爷蒙上了一层哲学家的气质，深得我心。

第二形态会出现一个羊角兵，这里的选择是关键。我的方法是先变身，按△键集中攻击三头犬，能量剩1/4时就变回来，之后换流亡剑放一次魔法，再把武器换成钩爪。此时三头犬的体力已经剩得不多了，但是需要在羊角兵的干扰下继续射箭、踢狗来攻击三头犬，难度不小，尽量把两个敌人引到一边，然后用弓箭固定羊角兵，这样再换目标攻击三头犬。这个阶段需要一点运气，可能会有些损伤，但只要撑过去了，胜利就在眼前。

第三形态时，会再出现一个羊角兵，注意，如果之前你把羊角兵干掉了，那么就会出现两个，这样一来总共要对付三个羊角，显然划不来。在完成砍第二个头的QTE时就马上进入菜单，把灵魂召唤的种类换成蛇发女海蛇，在羊角兵一出现时就马上放魔法将其石化，同时变身利用无敌时间砍碎石像，翻滚远离之后马上变回来，再放一次石化，再变身，两个羊角兵就这样被秒杀了。由于魔力全满状态也不够放三次石化的，要不然战术会更加简单。只剩三头犬唱独角戏时就没什么压力了，但也不能放松警惕，采用第一形态时的射箭踢狗战术，只要坚持住，胜利就在眼前！



如今有了太阳神的头颅，这里有许多宝箱可拿。最后敲掉三位审判者的“脑瘤”，打断锁链通过此处。再次来到圣火的房间，我们开始最终BOSS吧。

BOSS 宙斯

与老爸宙斯的决战共分为三个阶段，第一阶段类似于2D格斗；第二阶段打一会儿盖亚就出来搅局了；第三阶段两人进入盖亚体内，在其心脏位置激战，当盖亚的心脏变成红色时，宙斯会冲过去吸血，只要在此之前对盖亚的心脏进行攻击，就能够阻止宙斯并回复体力。最终BOSS战的最高难度心得适用于任何难度，直接参考混沌难度要领即可。



混沌难度要领

第一阶段

打宙斯的主力技是流亡剑L1+○的肩撞。肩撞平时可以把宙斯顶得飞来飞去，宙斯用三连拳强攻时可冲到BOSS的身后，总的来说比较安全。第一形态的另一种打法是用护手的□△△，在用金羊毛反击之后使用，有一定几率把宙斯打浮空，之后继续用□△△，第一下需要空中命中，那么会把宙斯再次打浮空，虽然宙斯有可能挣脱，但也可能就此被活活屈死，比用肩撞打更快更欢乐。宙斯从空中急降的大范围攻击不易回避，看他在空中意图不轨就马上放魔法，免得被他秒杀。

第二阶段

撑到盖亚奶奶出现就行了，没什么好说的。

第三阶段

没有找到什么特别的方法，疯狂肩撞就行了。武器可以改用复仇凶鞭，因为鞭子的肩撞性能与流亡剑相同，而攻击频率高，闪避快，用它来打心脏抢血效率更出色。至于宙斯放出大量分身时，可以放一个雷球，魔力消耗少，适于持久战。注意，宙斯在空中向下砸的那招，千万不要站在宙斯正下方，沌混难度就算满血也直接被秒。

战斗结束后，游戏还包含一段长长的漆黑旅程，不但让我们再次回顾了一些奎托斯过去痛苦的经历，同时也表达这位斯巴达人内心存在的无尽的折磨与追寻……游戏结束后，玩家可以选择二周目挑战更高难度，如果掌握其法，通关时间会大大降低。本次《战神III》流程攻略到此结束，谢谢观看。

三部曲剧情概要

虽然《战神》的剧情已经被广大玩家所熟知，但考虑到本文的完整性以及照顾一些新读者，我们这次特地将《战神》三部曲的剧情串联起来，并且为读者进行一次解读。现在就让我们一同来追寻奎托斯漫长的救赎之路吧。



战神 I · II

斯巴达人奎托斯骁勇过人，带领斯巴达大军所向披靡，然而却在一次与某东方蛮族的战斗中尝到了失败的苦果。命悬一线之时，奎托斯呼唤战神阿瑞斯，用灵魂作为代价，换取强大的力量。虽然他赢得这场战斗，但最终沦为阿瑞斯的走狗，只能唯命是从。在一次执行大屠杀的行动中，杀红眼的奎托斯居然亲手杀死了他世上最宝贵的财富——妻子和女儿，从此陷入精神折磨的无尽漩涡。

痛苦万分的奎托斯找到雅典娜寻求救赎之路，并且为众神苦苦效命十年，希望以此得到众神的宽恕，洗刷自己的罪恶。然而十年换来的却是越来越深的折磨，杀死妻女的噩梦永远挥之不去。在雅典娜的指引下，奎托斯的最后一个任务就是杀死战神阿瑞斯。经过千辛万苦，奎托斯虽然到达了潘多拉神殿，虽然打开了潘多拉魔盒并用传说的力量杀死了战神阿瑞斯，但是内心的折磨依然无法摆脱。奎托斯唯有选择以死解脱。当他从奥林匹斯最高峰坠落时，雅典娜出手相救，并辅佐奎托斯成为了新一代的战神。

一个凡人与众神平起平坐，奎托斯更被自己的斯巴达族人奉为心中的最高神灵。虽然成为战神，但奎托斯依然摆脱不了杀死妻女的精神枷锁，凡间族人的呼唤更燎起了他心中让斯巴达的荣耀照亮大地的雄心壮志。身为战神，奎托斯竟然下到凡间帮助斯巴达军队攻城掠地，这种不服管教，无法无天的行事风格让天神宙斯咬牙切齿。瞅准机会，宙斯利用阴险的计谋背后捅了奎托斯一刀，导致他神力丧失，并且趁机结果了奎托斯的性命。在地狱挣扎的奎托斯得到了大地之母盖亚的拯救重返人间，并且在盖亚的指引下一路杀到掌控人类命运的命运三女神跟前。奎托斯杀死了命运三女神，掌控了改变命运的编织机，他要利用这个机器从根结上改变现在的一切。奎托斯穿越时空来到了宙斯杀害自己的那一刻，在这场新的较量中，奎托斯误杀了雅典娜，



也知道了自己原是宙斯私生子的事实，宙斯则趁机溜走。奎托斯利用命运编织机来到创世时代，找到了正与宙斯等人争夺天下的泰坦一族。奎托斯与盖亚为首的泰坦们一拍即合，双方联手一同向着奥林匹斯的众神发起挑战。

战神 III

整个奥林匹斯都在颤抖。奎托斯站在盖亚身上，向着位于奥林匹斯山顶的宙斯咆哮着：“宙斯，

ACE飞行员：重复可玩性的确是《战神》系列发展至今的一个无法回避的话题。“变革”是一切事物发展下去的主题，虽然这对于《战神》这种风格的游戏提出了极其严峻的挑战，但我还是期待看到下一作的真正革新，而不仅仅是进步。

你的儿子回来了，我带来的是奥林匹斯的毁灭。”

如今兵临城下，宙斯集结麾下奥林匹斯众神下山迎敌，一个个泰坦纷纷被打下山去，泰坦一族虽然巨大无比，但明显处于下锋。海神波塞冬召唤无数条大海兽前来撕扯盖亚，幸好都被骁勇的奎托斯一一化解，最后甚至连不可一世的波塞冬也在与奎托斯的战斗中被挖去双眼，当场毙命。

“你不能再躲到雅典娜背后了，死亡之手无法击败我，命运三姐妹也奈何不了我！”奎托斯终于登顶，再次站在了宙斯面前。面对蛮横到极点的儿子，高傲的宙斯也再也沉住气了，一上来就使用了他的绝招宙斯闪电直接劈在了盖亚身上，顿时引发山崩，危及之时，盖亚只求自保并且道出初衷：“拯救你是为了要侍奉泰坦，你只是一枚棋子，这是我们的战争，不是你的……”奎托斯与泰坦一族脆弱的联盟就此完结，奎托斯从高耸云天的山崖直接跌落冥河中，浑身神力又被剥夺殆尽。

爬上岸的奎托斯再次踏入冥王哈迪斯的地狱，没走几步居然遇到一个老熟人雅典娜。“我很怀念你，斯巴达人。”雅典娜温情的开场白居然让奎托斯一时间有些哽咽：“我……我不……”可见虽然奎托斯生性残暴，杀人如麻，可对于误杀雅典娜一事还是心存愧疚。“我牺牲自己拯救宙斯，反而让我转生为更崇高的存在……”雅典娜一个劲的叙旧话题显然不对奎托斯的胃口，既然雅典娜没事儿，奎托斯也立刻放下了心理的包袱：“我的剑本来是要砍向宙斯的！有话快说！”

“奥林匹斯的战火肆虐，会连同所有人类受苦遭殃，要摧毁众神之王，你必须寻求他的力量根源——奥林匹斯圣火！”雅典娜的一番话让奎托斯非常吃惊，当年玩命保护宙斯的是雅典娜，如今要杀宙斯的也是雅典娜，唉，正所谓女人心，海底针……为了表示诚意，雅典娜还提供了一对取代雅典娜之刃的新武器——流亡剑。对于这番“好意”奎托斯没有理由不接受，不再废话继续向冥界深处走去。

在冥界进进出出数回的奎托斯对这里熟得很。在地狱的大熔炉处，奎托斯遇到了丑陋的锻造之神赫淮斯托斯。他硕大的身躯却被囚禁在如此狭小的洞窟之中。但奎托斯问及圣火下落的时候，赫淮斯托斯简直是一问三不知。看来这家伙没有什么价值，奎托斯扫兴的离开。向深处进发，来到哈迪斯的宫殿。虽然从来没有同哈迪斯正面交锋，不过在希腊众神当中，奎托斯与哈迪斯之间理不清的纠葛是最多的，黑暗传来哈迪斯低沉的声音：“奎托斯，真高兴你能抽出一点时间给‘我俩’，我们真的很需要这一刻！让我想想……你到底做过多少对不起我的事啊！你杀了我的侄女雅典娜……你还杀了我的兄弟波塞冬，还有，令我无法忘却的是……你杀死了我美丽的皇后！你让我如此痛苦，今天我要全部还给你。”虽然哈迪斯很强大，但是奎托斯比他更强大，最终奎托斯不但夺取的哈迪斯的武器钩爪，并且用这把武器夺取了哈迪斯的灵魂。没有了灵魂的哈迪斯如同一个臭皮囊，直接被无数冤魂拖入了冥河中。

在前进寻找奥林匹斯圣火的途中，奎托斯遇到了众多少女潘多拉的雕像，这些散落的雕像一次次祈求奎托斯的帮助，以逃避宙斯的禁锢。从赫淮斯托斯口中得知，原来是他一手打造了潘多拉，他把潘多拉视为自己的亲生女儿，这也是他



活下去的惟一动力。赫淮斯托斯央求道：“请你把她带回我身边！你肯定能理解，因为你也曾为人父。”铁石心肠的奎托斯听到这番话虽然有一丝触动，但他现在报仇心切，所以根本不予理会。

通过连接天地的调和之锁链，奎托斯硬是一步步爬到了存放奥林匹斯圣火的房间，潘多拉盒子被熊熊圣火所包围着。无论是人还神圣火的威力都足以是致命的。“寻找叫潘多拉的人，她是摧毁圣火的关键，也是我们复仇的关键，这是个艰难的考验，斯巴达人。”雅典娜一番话直接将一切一切指引到少女潘多拉身上。从这一刻开始奎托斯的命运便和潘多拉交织在一起。

在圣火之间，奎托斯又遇到了贫嘴的信使赫尔墨斯，之前赫尔墨斯曾经对奎托斯冷嘲热讽道：“真是永远学不乖啊，真是个冥顽不灵啊！奎托斯，这傻瓜杀了自己的家人！奎托斯，这傻瓜既是凡人又是神！永远会受到诅咒！永远要受到天谴！一辈子活在仇恨之中……”面对这些恶毒的言语，奎托斯的内心纹丝不动，因为他不把赫尔墨斯这类弱小者看成对手，他要猎捕的目标只有一个，那就是宙斯。然而这次赫尔墨斯是自寻死路，奎托斯也算是行个方便。虽然没有赫尔墨斯动作敏捷，但是凭借一股使不完的神力，奎托斯还是逮到了赫尔墨斯，并且斩断了他的双脚，获得了飞靴。之后，奎托斯通过肉搏杀死了大力神海格力斯，在奥林匹斯的花园掐死了已经人老珠黄、歇斯底里的天后赫拉，最后终于找到了潘多拉所在的位置。

原来因创世大战而诞生的邪恶力量难以控制，所以宙斯命令铸造之神赫淮斯托斯制造了潘多拉盒子将一切可怕的力量都装在了里面。只有奥林匹斯圣火才是保护盒子的最佳地点。赫淮斯托斯还专门为盒子上了锁，这把钥匙就是由圣火之心而生并以生命的形态存在潘多拉。潘多拉既算不上活着，亦死不了。如今宙斯夺走了潘多拉，把她关押在迷宫的核心部位。

成功解救潘多拉后的奎托斯仿佛变了一个人，积压在他内心深处对女儿的思念再也抑制不住了。虽然打败宙斯的力量就在眼前，但奎托斯更不愿意以潘多拉的生命为代价摧毁圣火，曾经为达到目的摧毁一切的奎托斯死死地拽着潘多拉的手喊着：“不孩子，不要去，我会想其他的办法！”

“你带我来这里不就是为了做这件事吗？不，奎托斯！方法只有一种！放开我！”倔强的潘多拉执意要奔向圣火。正在这时宙斯出现了，并抓住了潘多拉。奎托斯用最严厉的口吻喊道：“宙斯，跟她没关系！放开这孩子！”奎托斯的愤怒升腾到了，再加上宙斯无尽的挖苦，犹如在奎托斯内心深深的伤疤上泼下了一瓶硫酸。“啊啊啊啊啊啊啊！”奎托斯再也控制不住了，他如一头怒狮一般扑向了宙斯，潘多拉也在混乱之中扑向了圣火。

大爆炸过后，潘多拉消失了，圣火消失了，潘多拉盒子裸露出来。奎托斯走到了潘多拉盒子面前，再次打开了一个令人畏惧东西……空的！里面什么都没有。“在你追寻一切，并且牺牲一切之后，原来不过又换来另一场失败啊！”得意的宙斯仰天大笑，奎托斯历经千辛万苦最终确是为了一个空盒子。再也不用废话了，奎托斯与宙斯的父子两人扭打在一起。奎托斯将一切的仇恨，一切的怨念，一切的一切全部打在了宙斯身上。在被宙斯反击而处于濒死状态的奎托斯似乎比过去任何时候都无助。在几乎一片漆黑的时空里，奎托斯又看见的自己的妻女，又看到误杀雅典娜的那一幕，过去被他杀死的人和神不停地在和奎托斯说话。奎托斯在自己过去心灵的黑暗泥沼中游弋着，前方惟一的一丁点亮光成为他前进的方向。很远很远的地方不断传来潘多拉的声音：“这边奎托斯，这边……”当奎托斯上岸，打开了另外一个潘多拉的盒子，没想到另一股力量从盒子里面冒了出来，并唤醒了濒死的奎托斯。

最终，奎托斯杀死了宙斯，连众神之王都已经化作虚无，真正验证了那个情景：当一切结束之时，留下的唯有混沌。神已经消亡，而顽强的人类却还在水深火热中继续顽强的抗争下去，生存下去。“在从奥林匹斯的束缚解脱并经历混沌的洗礼后，人类已经准备好要聆听我的神旨了！”这时雅典娜出现在奎托斯面前，露出了从未有过的贪婪面目，并向奎托斯所要战胜宙斯的力量。然而这一切都是徒劳的，现在雅典娜才明白她处心积虑要得到的东西是什么。当年奎托斯开启潘多拉盒子时，他就已经把那一切的邪恶释放到众神身上传染并改变了他们！宙斯自己也是黑暗邪恶下的牺牲者。这也是为何宙斯如此愤怒，誓要奎托斯死的原因。因为宙斯已被恐惧这股邪恶力量吞没了！原本雅典娜以为自己放入盒子的力量永远不会被释放，这些年来她始终认为是奎托斯从盒子中的邪恶得到力量，并消灭了阿瑞斯，但结果发现她是错的……奎托斯从盒子中得到了宙斯也无法毁灭的强大力量，一份足以战胜恐惧的伟大力量！那是在奎托斯在内心深处的那股力量是源泉——希望！

“我知道它的真谛了，也知道它该归向何方，我相信你能做出正确的判断，奎托斯。”雅典娜已经无耻到向奎托斯索取“希望”。“你没资格！我什么都没欠你！”除此之外奎托斯再没有多说一个字，双手握住奥林匹斯之剑毫不犹豫地捅向了自己，彻彻底底的穿透了自己的身体。只见一道天光从奎托斯身体射出，星星点点散播在了混沌的天地之间。《战神Ⅲ》以这样的方式就此终结，奎托斯终于可以得到解脱了，他再也不需要仇恨，也不再祈求众神的宽恕。“希望”的力量已经归还给了天与地，雅典娜最终什么也没有得到。

奎托斯躺在一片血泊当中，身体下方隐隐约约出现了一只大鸟的浮雕，有人说这是一只雄壮的老鹰，也有人说这是一只会浴火重生的凤凰，还有更多的人依然期待着战神的归来……



炎骑士：制作组对于本作的剧情的确下了狠心，奥利匹斯几乎全部化为灰烬。仇是报了，但如此沉重的结局，也只能说是这位斯巴达人一个看似合理的归宿。空中徐徐飘落的希望的碎片，是逃避自由的悲苦，还是直面命运的无奈，恐怕谁都不会明白。

高达 突击幸存者	NBGI	动作射击
PSP ガンダムアサルトサヴァイブ		日版
2010年03月18日	1～4人	5980日元
对应玩家年龄：全年龄		

《高达 突击幸存者》是PSP“《高达战场》系列”的正统续作，该系列作为PSP上素质最高的《高达系列》游戏之一相信各位高达迷都不会陌生，本作在保留原有系列优点的情况下进一步丰富了游戏的内容，SEED和00系的加入以及联机游戏部分的大幅度加强都令本作的素质更加提升，是拥有PSP的高达迷们不可错过的作品。



通关时间：任务完成率100%约需30小时。

文 LezardSnake 编 脆薯条 美编 anubis

系统解说

初始设定

选择NEW GAME后会进入人物设定界面，其中在适应检查中要回答一些问题，根据答案AI会随机给玩家分配初始能力、技能和座机，其中出生地决定了几个搭乘限制技能，可以按照自己的喜好选择。如果技能不满意就重新回答问题，全部设定完毕后进入菜单界面。

技能	能力	出生地
ニュータイプ/强化人间	可搭乘全部UC系机体	选择U.C系出生地（从リーボーコロニー到ブッホコロニー22个）
コーディネーター/ブーステッドマン	可搭乘全部SEED系机体	选择SEED系出生地（从オノゴロ岛到コロニーメンデル4个）
神技/ガンダムマイスター	全机体搭乘可能/可搭乘全部OO系机体	选择OO系出生地（クルジス到ロシア4个）

菜单解说

SITUATION	剧情任务模式
SHOP	商店，可以购买机体、人物、技能等（PSP中有试玩版记录的话会赠送250000初始基金）
PILOT EDIT	编辑原创人物
VS BATTLE	对战模式，支持4人联机对战或者合作游戏，有多种规则可以选择，有点类似FPS游戏的联机对战
NETWORK	联机模式，支持4人合作进行任务模式
OPTION	系统设定

操作解说	
十字键	方向控制，快速按两次方向键为向该方向冲刺
摇杆	锁定目标切换
L	防御
R	锁定敌人
□	副武器攻击
△	格斗攻击
○	主武器攻击
X	使用喷射槽
START	打开菜单
SELECT	僚机指令切换
特殊操作	
L键+□、△、○、X	发动该功能键对应的蓄力的模式
△+○	必杀技（消耗一条SP槽）
X+□	机体变形，可以飞的机体可以进入飞行模式
L+△+○	超级模式发动（消耗两条SP槽）
L+R	锁定地图切换点的位置

特别关注

改造

每个机体初始都有一个改造上限TP值，在达成突破上限的条件之前只能改造到最大上限，虽然每个数值都可以超出默认长度条继续改造但是要消耗双倍的TP值，玩家可以根据喜好和机体来决定再有限的TP范围内如何改造机体。

流程中推荐先改HP和装甲，因为大多数时间其实都是定点射击，然后改满主力武器，MS通常推荐火箭炮改满后基本一发秒杀一个杂兵，比光束枪好使的多，配合改满的HP和防御能让战斗轻松很多。

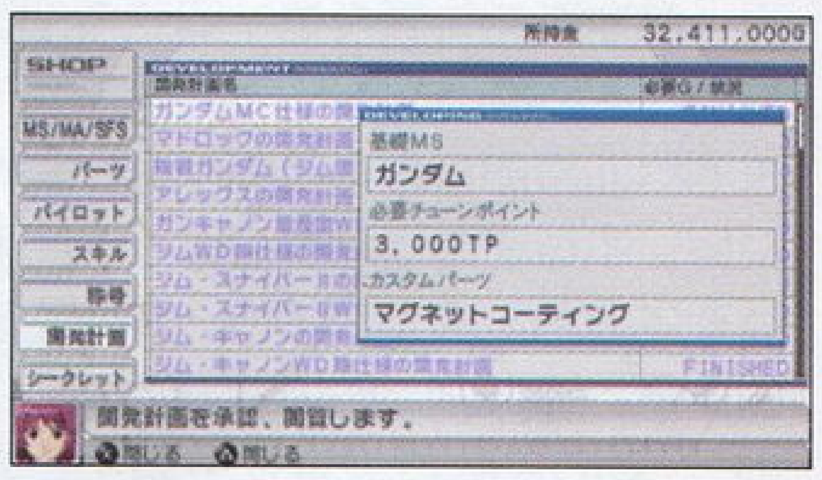


技能

人物技能有两类，AUTO和SPECIAL。AUTO技能为进入战斗后就一直发动的主动技能；SPECIAL技能为HP被削弱到一定程度以下后发动的被动技能。这些技能可以再商店中购买以后随意更换，技能会随着战斗而升级使效果更强。

机体开发

在商店中可以购买开发计划，购买后查看所需要的基础机体、改造TP数和强化配件按照条件进行改造，达成条件后在进入商店就会提示新增加机体，购买后开发结束。利用开发可以得到很多强力机体还有一些原作中的吉姆头高达、扎古头Z高达之类的特殊机体，要想收集全部机体图鉴则必须完成这些开发计划。



关于射击命中率

没接触过这个系列的新玩家刚上手时会觉得武器命中率很低，尤其是单发武器，好几枪打不到人。其实本系列是有射击蓄力系统的，只不过这个蓄力并不是增长攻击力而是增长命中率，当玩家按攻击键不松手时会发现屏幕上武器的准星会偏出锁定框，这时候就是蓄力射击了。蓄力射击会预判敌人的行动轨迹大大提升命中率，要想单发大威力武器发挥自己作用必须熟练使用蓄力射击。



正篇流程攻略

本作流程依然是按照高达年代分类进行，其中SEED和00剧本初始只能使用特定人物。通过部分关卡会再商店中添加新的武器和人物（剧情人物初始是不能升级的），可以买来使用，但是对应年代的机体人物只能在该年代的关卡中使用，后期完成一定条件才可以解除限制。本作流程中新加入了一个切换点，锁定该切换点移动过去可以进行战场区域的切换，关卡中需要不断切换区域完成胜利条件。本作还新增加了补给点，靠近后可以恢复HP和SP，如果僚机被击破了可以锁定僚机后靠近就能让僚机复活，战斗中可以多多利用。部分关卡可以遇到有CAPTURE标示的敌方势力MS击坠后可一定几率抓获，抓获后可在商店中购买使用。本作让人不解的取消了评价系统，所以让挑战关卡的热情下降不少。

[U.C.0079]

地球联邦军

はじまりの峡谷

胜利条件	敌部队全灭
败北条件	无

注：默认败北条件都是本机被击落，无特殊条件不再说明。

解说：第一关是熟悉操作的一关，没什么难度，全灭敌人即可过关。

ランバ·ラル特攻！

胜利条件	敌部队全灭
败北条件	无

解说：清光A区域的敌人后进入B区域会遇到敌ACEランバ・ラル，ランバ・ラル的专用老虎格斗很强所以不要近身，本方有阿姆罗的RX-78和他周旋，玩家只要远处放黑炮磨掉老虎就行了，击破后过关。

オデツサの激战

胜利条件	击坠3台ドム
败北条件	ビッグ・トレー被击沉

解说：进入B区域后会遇到ACE驾驶员黑色三连星，削弱其一定HP后会撤退，进入C区域击落黑三连即可过关，该区域有阿姆罗助阵所以没什么难度。

ジヤブロ-に散る！

胜利条件	初始为击坠ガウ，达成后变更为击坠シャア专用ズゴックS型
败北条件	无

解说：C区域有一台MA和一台潜艇，攻击力很高需要小心。B区域击破ガゥ后胜利条件变更，进入A区域击坠シャア后过关，把前面攒的SP必杀都送给他吧。

深海に潜む

胜利条件	初始为U型潜水艇防卫成功达成，随后变更为到达脱出点或击坠グラブロ
败北条件	U型潜水艇被击坠

解说：C区域和D区域都有地方母舰，攻击力很高需要小心，我方潜艇很耐打，护卫任务不难完成，倒是自身的安危更需要玩家注意。潜艇脱离后胜利条件变更，グラブロ现在的实力击坠的话有难度，不妨选择脱出点脱出。

ソロモン攻略战

胜利条件	初始为ムサイ舰队歼灭，达成后变更为ビグ・ザム击坠
败北条件	ホワイトベース被击沉

解说：击落一个区域的ムサイ舰队后B区域会有敌人一只MA增援，D区域有一只攻击力极高的MA，需小心应对。所有ムサイ舰击坠后胜利条件变更，前往E区域迎战ビグ・ザム，敌人的MA攻击力极其可怕，改满的RX-78也有可能被一击秒杀，进入区域后先躲避MA的第一轮必杀攻击然后立刻下指令给僚机必杀攻击，三人必杀瞬秒之即可过关。



エルメスのララァ

胜利条件	エルメス击坠
败北条件	ビッグ・トレー被击沉

解说：直接击坠エルメス即可过关

星一号作战

胜利条件	初始为确保要塞内部侵入路线，达成后变更为ジオング击坠
败北条件	ホワイトベース被击沉

解说：进入D区域击破大门后进入G区域击坠夏亚过关。本关结束后0079年代可使用SFS载具了。

嵐の中で輝いて

胜利条件	初始为A、B、C、D区域依次敌MS部队全灭，达成后变更为グフ・カスタム击坠，再次达成后再次变更为アプサラスIII击坠
败北条件	无

解说：驾驶刚刚拿上的SFSバストライナー（推荐改满，此SFS极其强力，后期UC各个剧本的联邦篇都可以用，能使流程难度下降一个档次）轻松解决战斗，アプサラスIII出现后必杀秒之。

ポケツトの中の战争

胜利条件	初始为A、B、C区域敌全灭，达成后更改为D区域ザクII击坠
败北条件	无

解说：很简单的一关，SFS继续清版。

ジオン公国（吉翁公国）

侦察部队扫讨作战

胜利条件	敌全灭
败北条件	无

解说：第一关无难度，全灭即可。



青い巨星

胜利条件	敌部队全灭
败北条件	无

解说：可以用开发出的新扎古，无难度的一关。

オデツサ防卫战

胜利条件	初始为敌全灭达成，后变更为ガンダム击坠
败北条件	无

解说：让队友驾驶买来的アプサラス会使战斗轻松很多。

ジヤブロ-攻略作战

胜利条件	初始为破坏宇宙船ドッグ的隔壁（C区域全灭即可），ガンキャノン击坠达成后变更为ガンダム击坠
败北条件	无

解说：本关敌人不少，但是击落ガンダム后就可过关，与ガンダム战斗时要小心旁边的钢坦克，攻击力很高。

青い巨星

胜利条件	U型潜水艇击坠或到达脱离地点
败北条件	2艘U型潜水艇离脱

解说：想追求高分的话就不能脱离，但是现阶段没什么强力机体，想击落全部潜艇有困难，不妨后期再来。



ソロモン撤退战

胜利条件	初始为ムサイ舰护卫达成，后变更为到达脱离地点或击坠ガンダム
败北条件	无

解说：一开始就各个区域击破敌人就可，战舰脱离选择自己脱离或者击坠ガンダム都可以，ガンダム两下SP就搞定。

ニュ-タイプの威胁

胜利条件	击坠ガンダム
败北条件	无

解说：给僚机配上ビグ · ザム可以事半功倍。

宇宙要塞ア・バオア・ク-

胜利条件	初始为サラミス舰队击破达成，后变更为ホワイトベ-ス队击破
败北条件	无

解说：初始敌人很多，不过只需要灭掉一个区域的サラミス舰队就可以更改胜利条件，后面就简单很多了，多运用僚机的必杀技就可。

震える山

胜利条件	初始为A、B、C、D、E区域依次敌MS部队全灭，达成后变更为ガンダムEZ-8击破
败北条件	无

解说：敌人比较多而且每个区域都有ACE机，没有一台强力机体很难打，笔者使用的是京宝梵，不要吝啬SP坚持到最后打EZ-8就没有难度了。

ルビコン作战

胜利条件	A、B、C、D区域的敌人依次击破
败北条件	无

解说：无难点的一关。

[U.C.0083]

地球联邦军

ガンダム强夺

胜利条件	敌全灭
败北条件	无

解说：基本不可能击破GP02，用联邦的变态SFSバストライナ-的话可以迅速让GP02撤离，GP02撤退后即可过关。

终わりなき追击

胜利条件	初始为コマサイ击破，达成后变更为敌全灭
败北条件	无

解说：GP02依然不可击破，一定HP以下就会撤退，GP02撤退后过关。

热砂の攻防战

胜利条件	アルビオン防卫达成，后变更为HLV击坠
败北条件	アルビオン击破

解说：照样使用SFSバストライナ-即可顺利过关。



无谋の宇宙

胜利条件	ゲルググM（シ-マ专用）击坠
败北条件	バ-ミンガム击破

解说：继续使用SFSバストライナ-将其轻松干掉。

ソロモンの噩梦

胜利条件	ベ-ル・ギユント击坠，达成后进入后半段胜利条件变更为ガンダム试做2号机击坠
败北条件	アルビオン击破

解说：本关敌人较多，用バストライナ-清几个区域后到E区域消灭任务目标。随着核弹剧情本关进入后半段，这回终于有机会灭掉GP02了，各种必杀就往上招呼吧，一定不要客气。



驱け拔ける岚

胜利条件	ノイエ・ジ-ル击坠
败北条件	补给点击沉或高达3号机被毁

解说：继消灭C区域的主舰后ノイエ・ジ-ル会在D区域出现，把其HP消减一半后进入后半段，击坠ノイエ・ジ-ル后过关。本关开始前务必选择一台实弹为主的机器，必杀技也一定要是实弹攻击或者格斗攻击，ノイエ・ジ-ル不但HP非常高而且还有I立场保护使得光束攻击基本没有效果，幸好攻击力并不是高的离谱，只要自己和僚机的必杀都用到位了就能过关，算是比较有难度的一关了。



デラ-ズ・フリ-ト（迪拉斯舰队

トリントン袭击

胜利条件	初始为ガンダム试做2号机捕获达成，后变更为ガンダム试做2号机撤退
败北条件	ガンダム试做2号机击坠

解说：看起来复杂，其实非常简单，一直打就行了，剩下的都交给卡托少佐就能搞定了。

ジオンの残光

胜利条件	初始为コムサイ防卫达成，后变更为ガンダム试做1号机击坠
败北条件	无

解说：A区域削掉GP01一定HP后GP01撤退至B区，到B区直接必杀解决战斗。

武人の监

胜利条件	初始为オ-ビル击坠达成，后变更为アルビオン和ガンダム试做1号机击坠或HLV防守一定时间
败北条件	HLV击坠

解说：オ-ビル在B区域，击坠后アルビオン出现，ガンダム试做1号机再A区域，该区域三个ACE虽然不是很强但是也要小心应对，必杀技快速秒掉GP01也是不错的选择。

宇宙の蜻蜓

胜利条件	ガンダム试做1号机Fb击坠
败北条件	无

解说：ガンダム试做1号机再B区域，该区域有好几个ACE，而且ガンダム试做1号机不太好对付，要小心。其HP削减一定程度后会撤离至C区域，战前可以带个宇宙的SFS出来，虽然吉翁没有联邦的霸道SFS，但是聊胜于无。

观舰式强袭

胜利条件	アルビオン击坠
败北条件	ガンダム试做2号机击坠

解说：战前可以改改刚得到的MA让队友驾驶，NPC驾驶MA的技术很强大。击落アルビオン后作战进入后半段，GP01在我方三人的围攻下也只有被虐的份。

星の屑作战

胜利条件	初始为ガンダム试做3号机击坠，达成后变更为コントロ-ル舰击坠，达成后再次变更为ガンダム试做3号机击坠
败北条件	补给点击破或ノイエ・ジ-ル击破

解说：本关继续让僚机双MA战术，GP03在D区域，让队友一个必杀他就撤了，随后进入后半段，刚进入的地图就是一票子ACE，如果MA改造到一定程度了话应对这些敌人不是问题，该区域还有一个补给点可以利用，进入F区灭掉战舰后ガンダム试做3号机出现在G区，进入后必杀灭之，注意该机也具有光束攻击防御的效果，所以要利用实弹武器和必杀。

[U.C.0087]

エゥーゴ（奥古）

黒ぃガンダム
胜利条件　敌部队全灭
败北条件　无

解说： 势力第一关，无难度，推荐合成出克瓦特罗专用力克迪亚斯开始本势力。

大气圏突入
胜利条件　敌部队击退
败北条件　无

解说： 一上来的希洛克需要注意一下，MS形态下回避率很高，再其MS形态下在使用必杀技，换区域以后的敌机就没什么难度了。

白い暗さ抜けて
胜利条件　HLV防御并且击坠アッシマー，达成后变更为击坠ギャブラン或到达脱出点
败北条件　HLV破坏

解说： 战前可以考虑配个SFS，不然换区域的时候那个区域点的位置会有那么点jiong。由于MA形态下的敌人都不太好命中，所以等ギャブラン变形为MS后再用必杀技招呼。



ジェリド特攻
胜利条件　ガブスレイ队击破
败北条件　アーガマ击沉

解说： 先打杂兵攒满SP然后必杀灭掉两个ガブスレイ即可。

アクシズかぅの使者
胜利条件　初始为メッサーラ击坠或ガブスレイ击坠，达成后变更为バンブラビ队消灭
败北条件　アーガマ击沉

解说： 在A区域击沉ジェリド后胜利条件变更，バンブラビ出现在D区域，该区域有三台バンブラビ和一艘主舰，抓住敌人变形为MS的机会用必杀攻击。本关结束后可以购买Zガンダム了。



キリマンジャロの嵐
胜利条件　バイアラン击坠，达成后变更为サイコ・ガンダム击坠，サイコ・ガンダムHP一定以下后变更为バイアラン和サイコ・ガンダム击坠
败北条件　アーガマ击沉

解说： B区域的杂兵攻高血厚需要小心，サイコ・ガンダム有I立场保护，HP一定以下后バイアラン还会乱入，所以要把有效的必杀用在刀刃上。サイコ・ガンダム攻击力很高要优先击破，本关还是有些难度的，建议战前适当改造Zガンダム。



メイルシュトローム作战
胜利条件　キュベレィ击坠
败北条件　アーガマ击沉

解说： 这关比上关简单的多，唯一要注意的就是キュベレィ的必杀，不小心会被秒，推荐在第一个区域里多攒些SP遇到キュベレィ后一口气必杀解决。

宇宙を驱ける
胜利条件　Zガンダム护卫，达成后变更为ジ・O和キュベレィ击坠
败北条件　Zガンダム击坠

解说： D区域的レコアHP很厚一定HP以下还会补血，所以只能慢慢磨，C区域的バンブラビ小队必杀十分强大一定要小心，不然中了基本就是被秒杀，バンブラビ小队击破后胜利条件变更。ジ・O的HP一定程度以下后会进入H区域而キュベレィ会进入G区域，ジ・O和キュベレィ撤退后并不会补血所以见面后直接必杀秒吧。

ティターンズ（泰坦斯）

グリーン・ノア
胜利条件　敌部队全灭
败北条件　无

解说： 第一关无难点，ジムII的副武器不错，可以多用。

父と子と…
胜利条件　敌部队全灭，达成后变更为ガンダムMK－II击坠
败北条件　无

解说： 改满ジムII火箭炮的攻击力一路轰到尾。

シンテレラ・フォウ
胜利条件　アウドムラ击坠，达成后变更为ガンダムMK－II和リックディアス[R]击坠
败北条件　无

解说： アウドムラ再B区域，ガンダムMK－II和リックディアス[R]再C区域，分别用必杀技消灭吧。

ムーン・アタック
胜利条件　初始为アーガマ击沉达成后变更为Zガンダム击坠
败北条件　ドゴス・ギア击沉

解说： アーガマ在C区域，此区域有百式，HP高但是攻击力一般，Zガンダム继续用必杀击坠。

谜のモビ－ルス－ツ
胜利条件　ガンダムMK－II或者百式击坠达成后后变更为Zガンダム击坠
败北条件　ドゴス・ギア击沉

解说： B区域的ガンダムMK－II比较好打，击落后胜利条件变更，见到Zガンダム后待其变形为MS后立刻用必杀轰，持久战的话Zガンダム的攻击力还是不可小视的。

ダカ－ルの日
胜利条件　Zガンダム击坠进入E区域后增加通信设施破坏
败北条件　无

解说： 终于到陆地战了，所以不要客气开着サイコ・ガンダム去虐人吧。

ジャミトフ暗杀
胜利条件　キュベレィ击坠
败北条件　无

解说： 推荐先击破D区域的主舰群，キュベレィ再C区，HP一定程度以下会撤退到D区，没有主舰干扰就比较好打了，必杀伺候。

生命散って
胜利条件　Zガンダム击坠，达成后增加キュベレィ和百式击坠
败北条件　无

解说： Zガンダム在D区域，HP低下后会撤退，胜利条件变更。キュベレィ和百式在F区域，二机的血都很厚好在一半以下会撤退至G区；キュベレィ和百式攻击力都很高，尤其是キュベレィ的必杀更是可以秒人的，不过好在这俩人并不是一伙的于是可以躲远点让二机必杀对轰然后坐收渔翁之利，H区的Zガンダム就没什么难度了。



实用技术
攻略透解

[U.C.0088]

エゥーゴ（奥古）

镇魂の钟は二度鸣る

胜利条件	ガルスJ击坠
败北条件	无

解说：ヤザン的必杀可以秒人，拉开距离打。本势力可以继承0087的机体，所以难度不高。

始动！ダブル・ゼ－タ

胜利条件	ハンマ・ハンマ击坠
败北条件	无

解说：小心敌人的格斗必杀就可以了。

ハマ－ンの黑い影

胜利条件	R・ジャジャ击坠达成，后变更为バウ和キュベレイMK－Ⅱ击坠
败北条件	。HLV破坏

解说：R・ジャジャ击坠后胜利条件变更，我方增援ZZガンダム，必杀过关。

ジュド－、出击！

胜利条件	サダラ－ン击坠
败北条件	ア－ガマ击沉

解说：很简单的一关，击坠敌母舰就过关。

青の部队

胜利条件	ドワッジG改或者ゲルググ（青の部队）击坠，达成后变更为ドライセン击坠
败北条件	补给点破坏

解说：除了杂兵多以外没什么特别的一关。

落ちてきた空

胜利条件	ザクⅢ击坠
败北条件	アウドムラ击坠

解说：比上一关还简单，没什么特别需要注意的。

战士、再び ......

胜利条件	クィン・マンサ击坠
败北条件	ZZガンダム击坠

解说：作为本势力最后一关还是有点难度的，敌方ACE众多，キュベレィ的必杀同样是极具威胁说秒就秒，所以本关依然以边打边补为主。クィン・マンサ在F区别急着打，一个区一个区的清，没血了就去补给，时间是足够的，击破クィン・マンサ后敌人会增援量产型キュベレィ，量产型キュベレィ血厚攻高，数量很多不好对付。要注意保证补给点的安全。



ネォ・ジオン（新吉翁）

归还

胜利条件	敌机歼灭，击破后变更为バンブラビ击坠
败北条件	无

解说：该势力一开始就能用白色キュベレィ，别的就不用多说了吧。卡碧尼攻击力较上几作略有削弱，但是依然强大。

恶意の刃

胜利条件	ジ・O击沉或撤退
败北条件	无

解说：卡碧尼必杀秒之即可。

宇宙の涡

胜利条件	バウンド・ドック击坠，完成后变更为ジ・O和百式击坠，击退二机后变更为Zガンダム、ジ・O和百式击坠或者到达脱离点
败北条件	无

解说：本来是0087里比较难的一关，但是由于这回驾驶的是卡碧尼，于是本关就变得非常简单了。

燃える地球

胜利条件	サダラ－ン护卫，到达C区后增加Zガンダム击坠
败北条件	サダラ－ン击沉

解说：本关依旧没难度，敌人增援的很慢，唯一要做的就是静等主舰撤退到C区然后击沉Zガンダム就行了。

ダカ－ルの夜

胜利条件	Zガンダム击坠，达成后变更为ZZガンダム击坠
败北条件	サダラ－ン击沉

解说：本关地形比较复杂，别到就没什了，ZZ红血以后无敌时间很长，注意一下别中了必杀。

ダイガ－バウムの梦

胜利条件	バウ击坠，达成后变更为クィン・マンサ击坠
败北条件	アツガィ击坠

解说：アツガィ血较少所以打的慢的话要注意救援。

强き意志

胜利条件	クィン・マンサ击坠，达成后变更为ZZガンダム击坠
败北条件	キュベレィ击坠

解说：本来是和エゥ－ゴ最后一关一样的，但是这回敌人是ZZガンダム而自己是キュベレィ，所以这回被虐的换成敌人了。

[U.C.0093]

地球联邦军

5th ルナ

胜利条件	ヤクト・ドーガ（ギュネイ专用）撤退，达成后变更为サザビ－撤退
败北条件	无

解说：由于一上来联邦就一台机体能用，所以还是推荐改一改攻击力的不然打起来很累。这关杂兵少，SP不太好攒，所以慢慢磨吧。



ネオ・ジオン追击

胜利条件	ギラ・ドーガ（レズン专用）击坠
败北条件	ラ－・カイラム击沉

解说：没什么难度的一关，就是我方的MS攻击力太低了，要多花点时间。

ルナツ－防卫战

胜利条件	敌战舰歼灭
败北条件	无

解说：本关就是把各个区域的战舰全灭掉，唯一要注意的就是本关任务时间并不富裕而我方攻击力又不够高，所以见到战舰以后千万不要吝啬必杀，不然普通攻击打一艘战舰要好长时间，每个区域都有3艘舰根本打不完。

宇宙の虹

胜利条件	ヤクト・ドーガ（ギュネイ专用）击坠并且让α・アジ－ル撤退，达成后变更为サザビ－击破
败北条件	νガンダム击坠

解说：本关敌人较多而且HP都很厚，不过自己有νガンダム可用所以并不是很难，杂兵多也就意味着可以攒的SP也多，所以简单敌ACE就放必杀，不用保留。最后サザビ－会在F区出现，HP一定程度以下后会撤退至G区但是不会补充HP，再MAIN TITLE的激昂旋律中解决战斗吧，不知道夏亚看见有4台νガンダム会有什么感想。



ネォ・ジオン（新吉翁）

地球寒冷化作战

胜利条件 リ・ガズィ击坠

败北条件 无

解说： 上来可以先开发出一台ギラ・ドーガ（レズン专用）用，性能十分不错，比联邦军的机器好用多了。

阳动作战

胜利条件 ν ガンダム击坠

败北条件 无

解说： 没啥难度的一关，ギラ・ドーガ的主武器很不错，就是必杀攻击力弱了点。过关后可以购买サザビー了。

ルナツ - 制压作战

胜利条件 敌战舰歼灭

败北条件 无

解说： 和联邦军相对应的一关，但是サザビー太强大了，灭主舰跟切菜一样，实在没什么难度。

忌まわしき记忆とともに

胜利条件 ラー・カイラム击沉，达成后变更为 ν ガンダム击坠

败北条件 レウルーラ击沉

解说： 胜利条件变更后 ν ガンダム出现在 F 区，削弱其一定 HP 后撤退至 G 区，必杀消灭就行。还要再说一次サザビー实在太强了，完全不是前几作的サザビー了，强悍的攻击力与必杀完全和キュベレィ一个级别，性能上甚至比キュベレィ还要全面，此机完全是为 EXTRA 关卡准备的 S 级机体。同样不知道阿姆罗看见 4 台サザビー会有什么感想。



[U.C.0123]

地球联邦军

クロスボ - ン・バンガ - ド

胜利条件 ベルガ・ダラス击坠

败北条件 无

解说： 第一关没什么难度，推荐使用ヘビーガン出击，因为 F91 的出现条件需要ヘビーガン出击一定次数。

F91 出击

胜利条件 ダギ・イルス击坠

败北条件 无

解说： 本关同样没什么难度，敌人的 HP 都很薄，ヘビーガン的必杀是格斗光剑，性能十分不错。

战场での再开

胜利条件 ベルガ・ギロス（ザビーネ机）击坠

败北条件 无

解说： 同样没难度的一关，不过要小心ザビーネ会补一次血。

死に诱う花

胜利条件 ガル・ブラウ击破，达成后变更为ベルガ・ギロス（ザビーネ专机）击坠，达成后再次变更为ラフレシア击坠

败北条件 ガンダム F91 击坠

解说： 本关敌人众多，杂兵虽然一枪一个，但是回避率太高，并不好打，多用机枪吧。开战按着 A、B、C 区的顺序走攒齐 SP 也可以完成第一个任务目标顺便保护 F91，消灭主舰后 D 区开放，进入必杀消灭ベルガ・ギロス后胜利条件变更，进入 H 区就开始与铁甲面的决战了，铁甲面并不强但是一定要速战速决，不然 F91 会坚持不住。



クロスボ - ン・バンガ - ド（死亡先锋）

フロンティアⅣ袭击

胜利条件 ヘビーガン击坠

败北条件 无

解说： 第一关没什么难点。

新たなる胁威

胜利条件 ヘビーガン击坠，达成后变更为ガンダム F91 击坠

败北条件 レウルーラ击沉

解说： F91 出必杀以后就防御吧，其它没有什么难点的一关。

フロンティアⅠ制压作战

胜利条件 ガンダム F91 击坠

败北条件 无

解说： 本关基本就是上一关换了个地图而已。

ラフレシア・プロジェクト

胜利条件 ガンダム F91 和ビギナ・ギナ击坠

败北条件 ベルガ・ダラス击坠

解说： 本关难点在于如何防卫ベルガ・ダラス，ベルガ・ダラス在 G 区，一开战就直奔 G 区护卫，稍微耽误一点ベルガ・ダラス就有可能被击坠。F91 会往 H 区移动，ベルガ・ダラス不会移动，所以这回可以放心击坠 F91 了，F91 和ビギナ・ギナ在一起还是很厉害的，尤其是 F91 放必杀以后，这关时间足够长，所以还是以磨为主，最好选必杀是格斗的机体出战，不然很难命中 F91。

SEED 篇

SEED 和 00 篇比较特殊 不能换机体 所以难度要稍微高一些 两个篇都通了以后能买一个シークレット，然后解锁出现所有关卡的 EX 关卡都过了才能完成 100% 任务。

地球联合军

伪りの平和

胜利条件 敌部队全灭

败北条件 アークエンヅェル击坠

解说： 第一关都没什么难度，敌全灭就行了。

歩むべき道

胜利条件 敌部队全灭

败北条件 アークエンヅェル击坠

解说： 本关在 A 区域内有战舰可以作为回复点，肃清该区域杂兵后会出现バスターガンダム、ブリッツガンダム，可以绕背光剑猛劈。母舰补给 SP，进入 B 区域对战三小强，还是迂回 - 猛劈放必杀 - 迂回战术。

沙尘の果て

胜利条件 保卫アークエンヅェル，母舰进入 C 区域后战斗条件变更为ヂゴゥ击坠并且保卫アークエンヅェル，击坠ヂゴゥ后条件变为保卫アークエンヅェル顺利脱出

败北条件 アークエンヅェル击坠

解说： 巴库血比较厚，有点吃力。进入 B 区域遇到决斗高达和暴风高达，用之前提到的战术解决。如果战斗结束够快的话，可以回到アークエンヅェル补给。B 区域还有敌人的固定堡垒，可无视。ヂゴゥ出现后优先解决。



闪光の刻

胜利条件	初始为イージスガンダム击坠，イージスHP降到1/3后变为イージスガンダム和ブリッツガンダム击坠达成后又变回击坠イージスガンダム
败北条件	アークエンジェル击坠

解说： 进入A区域清扫杂兵，イージスガンダム在B区域，之后ブリッツガンダム增援，一起击坠。イージスガンダム再度出现后直奔D区这次的阿斯兰满天飞，之后可以引到陆地上后等他落地后狂砍+必杀。

ザフト（扎夫特）

揺らぐ心

胜利条件	敌部队全灭
败北条件	ヴェサリウス击坠

解说： 同第二关一样，A区域杂兵战，干掉强袭。补给进入B区域后消灭母舰、强袭、和杂兵。强袭能力一般红血后会爆种，注意迂回并用必杀招呼，剩下的没有难度。

宇宙に降る星

胜利条件	初始为メネラオス击坠，达成后胜利条件变为アークエンジェル、エールストライクガンダム和メビウス・ゼロ击破
败北条件	ヴェサリウス击坠

解说： 战法和上一关一样，不再赘述。

正义の名のもとに

胜利条件	レイダーガンダム、スォビドゥンガンダム、カラミティガンダム击坠
败北条件	アークエンジェル击坠

解说： 要对付三台高达，只有慢慢消耗，不可操之过急，SP不需要吝啬。

憎しみの宇宙

胜利条件	初始为エールストライクガンダム击坠达成后变更为击坠フリーダガンダム
败北条件	ナスカ级战舰击坠

解说： 只要逐个肃清战场即可，浮游炮和光束枪和必杀的威力都不俗，击坠强袭后出现自由。此时还出现其他ACE搅和，请无视击中火力攻击自由，自由的移动速度快，主要伤害方式还是必杀。自由的必杀技有一击必杀的效果，要小心。



クライン派（库莱茵派）

决意の炮火

胜利条件	アークエンジェル防卫，战斗开始后胜利条件变更为レイダーガンダム、スォビドゥンガンダム、カラミティガンダム击坠
败北条件	アークエンジェル击坠

解说： 由于换了新机体，能力大幅提升，必杀技可造成敌方复数人员巨大伤害，此战相对轻松。不过一次面对三台敌机也是有点危险的。

立ちはだかるもの

胜利条件	レイダーガンダム、スォビドゥンガンダム、カラミティガンダム击坠
败北条件	アークエンジェル击坠

解说： 本关敌人HP下降到一定程度后要用必杀解决他，然后小心回避敌人爆种后的必杀攻击就行了。

终わらない明日へ

胜利条件	プロヴィデンスガンダム击坠
败北条件	エターナル击坠

解说： プロヴィデンス在受到一定伤害后会脱离战场，这个时候可以视HP的情况先回母舰补给，之后逐个区域清理战场。BOSS的必杀技威力很大而且是全方位而来的，需要小心。使用必杀技攻击可以造成可观的伤害。



终末の光

胜利条件	プロヴィデンスガンダム击坠
败北条件	アークエンジェル击坠

解说： 本关是相当有难度的一关。战斗开始后会提示プロヴィデンス在B区域出现。该机每降低一定HP或一定时间后会转移战场。第一次移动到A，之后是D，最后回到B。プロヴィデンス的光束枪和浮游炮的攻击威力很大，中了就是秒，一定要用盾防。出击时务必把空装强袭改满，一些不必要的数值比如落地硬直之类的不要改，把有限的TP堆在攻击力、防御力和HP上。虽然有母舰可以补给，但是在BOSS第二次转移阵地之后，レイダーガンダム和敌主舰会现在我方母舰所在的A区，所以得先消灭他们，レイダーガンダム的必杀也是可以秒人的，一定要拉开距离打。随后的过程就是一个字——磨，没血了就回来补，补完接着磨，人物技能可以带一个“悟”，效果是HP10%以下自己HP\SP回复，所以可以用这个技能少补几次血也会防止失误被秒。这关实在无解的话就等着开了解锁限制装Ⅰ立场之类的芯片再回来打吧，最后的方法就是找好友联机。

00篇

ソレスタルビーイング（天人）

ソレスタルビーイング

胜利条件	敌全灭
败北条件	无

解说： 没什么需要特别在意的。

ガンダムマイスター

胜利条件	初始为敌全灭，击退A区的全部敌人后变更为击坠ユニオンフラッグ，达成后变为消灭地上型ティエレン
败北条件	无

解说： A场地杂兵消灭后增援目标机，消灭后变更胜利条件，进入B区域后消灭杂兵后目标机出现，围攻放倒。



セブンソード

胜利条件	初始目标位破坏モラリア基地，达成后变为AEUイナクトカスタム
败北条件	ガンダムキュリオス被击坠

解说： 敌机地在C区，过去消灭后目标机出现，继续围攻放倒。

暴かれゐ力

胜利条件	初始为ティエレンタオツー击坠，达成后变为击坠ティエレン宇宙型（セルゲイ机）
败北条件	プトレマイオス、ガンダムキュリオス击坠

解说： 目标机在B区域，靠近后速度解决，不然友军会有被击坠的危险。击坠后任务变更，进入C区发现目标机，必杀技轰杀即可。

共振する者

胜利条件	初始为击坠ティエレン宇宙型（セルゲイ机）达成，后变为击坠ティエレンタオツー
败北条件	プトレマイオス、ガンダムヴァーチェ击坠

解说： 目标机在C区，攒够了必杀就过去将其轰杀。友机脱出后，任务变更，目标机在B区，但是敌人会在A区增援，优先保护母舰。



折れた翼

胜利条件 初始为歼灭ユニオンMS部队，达成后变为ユニオンフラッグカスタム击坠，然后变更为击坠アグリッサ，最后任务变更为击全部的エースト机

败北条件 ガンダムデュナメス击坠

解说：在B区发现守卫目标，清扫A、B区战场，完成第一个目标。之后出现的目标机没有什么需要特别注意，配合胖子的攻击放必杀就行了。

绝望的锁

胜利条件 初始为消灭AEU外人部队，达成后变为アグリッサ击坠，最后变为ユニオンフラッグカスタム击坠

败北条件 ガンダムエクシア击坠

解说：和“折れた翼”关卡基本相同，换个机体而已，打法当然也就大同小异了。

刹那

胜利条件 初始为ガンダムスローネツヴァイ击坠，达成后变为アルヴァトーレ击坠，然后变为アルヴァアロン击坠，最后变为GNフラッグ击坠

败北条件 プトレイオス击坠

解说：总体上讲还是配合友军的攻击，SP满了启动TRANS-AM靠近必杀，放完了就远处磨血。

世界を止めて

胜利条件 初始为ガンダムスローネツヴァイ击坠，对其造成一定伤害后变为歼灭国联军舰队，达成后变回击坠ガンダムスローネツヴァイ

败北条件 プトレイオス击坠

解说：总体战法同上一关。

终わみな诗

胜利条件 初始为GN-X（コーラサワー机）击坠，达成后变为アルヴァトーレ击坠，然后变为アルヴァアロン击坠

败北条件 プトレイオス击坠

解说：GN-X一共需要击坠两次，必杀技效果为一段时时间全屏敌人静止，也算不错的技能。定住目标机后使用主力武器轰杀。变更胜利条件后可去E区直接找目标机作战。也是定住再轰杀。之后的敌人重复之前的套路就好，时间足够，可以慢慢磨。

二つの心

胜利条件 初始为GN-X（コーラサワー机）和GN-X（ビーリス机）击坠，达成后变为アルヴァトーレ击坠，然后变为アルヴァアロン击坠

败北条件 プトレイオス击坠

解说：基本同上，打到这里，套路什么的早就明白了，就不多废话了。

人类革新联盟

ガンダム卤获作战

胜利条件 初始为击坠四台高达，击坠两架后变为到达脱出地点，之后变更为击坠剩余高达

败北条件 无

解说：逐个战场肃清敌人，注意多回母舰补给，EXIA的移动速度很快，必杀技的有效距离也短，还是靠近必杀，远处磨血的战术，好在射击武器的命中率比较高。B区遇到主天使高达，将其击坠一次后还会再次出现。总之是个需要小心操作的一关。



UNION

抱きしめたいな、ガンダム

胜利条件 初始为デュナメ击坠，デュナメHP降到一定程度后变更为デュナメ击坠和スローネアイン击坠，达成后变为全部高达击坠

败北条件 无

解说：副武器的旋风腿命中后有气绝效果，可以多多利用，谨慎一点攻击就可以安全过关。

国联军

世界の歪み

胜利条件 初始为高达讨伐，达成后变更为击坠プトレイオス

败北条件 无

解说：主力攻击是格斗机，可以造成相当客观的伤害效果。进入宇宙后远距离使用浮游炮，拉近后格斗攻击。看情况注意补给就能顺利过关。

EXTRA模式

该模式下的关卡难度比普通的要高出一个档次，各位读者如果按着笔者的攻略打的话这时候应该机体改造上限已经解除了（具体条件为EXTRA以外的关卡全部完成并且机体收集率达到65%以上，出击10次以上的机体就可以突破改造上限了），推荐解除一台强力机体的限制并改满以后来挑战EXTRA模式，一些强力隐藏机体都是过了相应的EXTRA关卡后才出现，笔者推荐使用キュベレイ、サザビー、νガンダムDFF等高攻击力必杀的浮游炮机体，SFS推荐バストライナー。

远吠えは落日に染まった

解说：无难点。

ジャブロ-上空に海原を见た

解说：无需要击坠ゼーゴック3次，唯一要注意的就是时间限制。

雷鸣に魂は还る

解说：无难点的一关。

ペズンの反乱

解说：Sガンダム回避率很高，推荐赞慢SP再来收拾他。

エアーズ市攻防战

解说：杂兵的攻击力很高，要小心，ガンダムMK-V出现后必杀秒。

光の翼

解说：V2高达HP10%以下后会大回复一次，并且必杀光之翼是可以秒杀本方的，所以要拉开距离大，另外上三台浮游炮机，6个必杀V2想不死都难。

憎しみが呼ぶ对决

解说：ゴドラタン会撤退两次，每次撤退回来都会补充HP，不过好来地图中有很多杂兵可以补SP所以ゴドラタン的几次撤退反而让玩家有更多的机会攒SP放必杀。



打ち砕けファミ通要塞

解说：首先要说明一下本关的出现条件——全年代全势力第一关（UC每年代两势力两关，SEED、OO各一关）全部任务失败过（时间结束和退出任务都不行）后出现本关卡。本关都是OO里的机体，比较好打，除了关卡长点以外没什么头疼的地方。

巨鸟と天马

解说：首本关就是打各种战舰，找个带照射武器的机体或者出击时带上バストライナー好了。

光とどかぬ海底で

解说：本关和上关相同，只是打的都是水中的舰艇。

スタ－フリ－ト
解说：本关就是打宇宙中的战舰，但是本关战舰 HP 比较厚，所以要注意一下任务时间。

月面舰队
解说：本关是月球上的各种战舰。

大空の行军
解说：本关是空中的各种战舰。

小惑星での死斗
解说：本关是小行星上的各种战舰。

红に染まる海
解说：SEED 海上的各种战舰。

暁の宇宙
解说：SEED 宇宙的各种战舰。

アステロイド－アタック
解说：OO 的各种战舰

V 作战
解说：本关就三个敌人，所以 SP 槽很难蓄，而且敌人 HP 一定以下后会进入觉醒模式，攻防速度全都上升，不过以这时候玩家机体的实力来说三打三完全不成问题。



ソロモンの亡灵
解说：本关敌人同样会觉醒，相当于上一关的宇宙战。

恐怖！机动ビグ・ザム
解说：一只会觉醒的ビグ・ザム而已，用沙扎比出击装上 I 立场轻松搞定。

アプサラス计画
解说：会觉醒的アプサラス，还没ビグ・ザム厉害。

完成！パ－フェクト・ジオング
解说：会觉醒的パ－フェクト・ジオング，没什么难度。

默示录
解说：会觉醒的ビグ・ラング，没有太大的威胁。

ガンダム开发计画
解说：GP01、GP02 和红色角马的 0083 组合，还是有点威胁的，推荐沙扎比带 I 立场打。

デントロビウム
解说：会觉醒的 GP03，GP03 攻击力十分高，尤其是格斗，看到 GP03 靠近了一定要防。



ジオンの精神
解说：会觉醒的ノイエ・ジール，打法和 GP03 相同。

プロジェクト・ゼ－タ
解说：会觉醒的 Z 高达三人组，上 I 力场打就好。

木星からの刺客
解说：会觉醒的希洛克小队三人，还没 Z 高达三人组厉害。

漆黑の巨兵
解说：会觉醒的超能力高达，大型 MS 在我方现在机体实力下都是活靶子，何况超能力高达还全是光束攻击，只要不近身就没有危险。

紫绀の巨兵
解说：和上关一样，只不过换成了超能力 MK2。

ガンダム・チ－ム
解说：会觉醒的 ZZ 高达三人组，由于三台都是高达，攻击力还是不容小视的，最好我方都上 I 力场保护，不过敌人的 HP 并不高。

アクシズの三女神
解说：三台觉醒的卡碧尼，这回不好对付了，I 力场必不可少，不然卡碧尼的必杀是很可怕的。上来先灭掉白色的卡碧尼，此机威胁最大。蓝色卡碧尼会 HP 大恢复一次，把必杀送给它吧。



ネオ・ジオンの象徴
解说：又是一台觉醒的大型 MS，注意不要近身就好。

月面の恶梦
解说：会觉醒的 S 高达和 MK5，S 高达发动必杀以后基本摸不到，不要把 SP 浪费了，要抓住机会用。MK5 没什么威胁。

进化する ALICE
解说：一台会觉醒的 EX-S，HP 和大型 MS 差不多，但是速度就不是一个等级的了，慢慢磨吧，没什么好办法。推荐上一台 ν ガンダム DFF，必杀很有效。



宿命の二人
解说：会觉醒的阿姆罗和夏亚，还是不太好对付的，装 I 力场吧。夏亚会 HP 回复一次，用必杀将其干掉吧。

圣域の守护者
解说：大型 MA，小心近身攻击就行，剩下的就是磨时间了。

νを超えるもの
解说：觉醒的 HI－ν ガンダム，HP 厚的没边，别的没什么威胁，完全是一场磨时间的战斗。



νを継ぐもの
解说：会觉醒的三ガンダム，除了 HP 很厚以外没什么太难的地方，就是地形麻烦点。

オデュッセイア
解说：这回是三ガンダム的同期机ペ－ネロペ－，打法完全没区别，这回地形还好。

次代の道しるべ
解说：会觉醒的 F91 和ビギナ・ギナ，F91 机动性很高，小机枪的攻击力也很可观，必杀以后的分身就不可能打中了，优先击坠ビギナ・ギナ，攒够 SP 以后一口气消灭 F91。

宇宙を乱す物の怪

解说： 会觉醒的ラフレシア，大型MA打法都相近。

自由の象徴

解说： 会觉醒的V2，机动性超高，而且由于地形限制很难抓的到，不过V2攻击频率和攻击力都一般，反而有时间在补给点攒SP然后抓机会打。



最高のパ-トナ-

解说： 会觉醒的自由和正义，这关打起来很烦，两台MS到处飞，再加上复杂的地形，整个就一场追逐战，完全是对耐心的考验。

ブ-ステッドマン

解说： 会觉醒的SEED三小强，小心レイダーガンダム的必杀，别的就和前面的3对3战斗一样了。

不协和音

解说： 会觉醒的プロヴィデンスガンダム，血很厚，但是机动性和攻击力并不高。プロヴィデンスガンダム出必杀一定要防住。除了费点时间以外没什么难度。



完全调和

解说： 会觉醒的ミーティア（フリーダム）和ミーティア（ジャスティス），两台大型MA攻击力很高不太好对付，要注意回避和防御不能硬拼。不过好在敌人HP不高，一个必杀就能打掉多半管血，但一定要给自己装上I力场。



マイスタ-ズ

解说： 会觉醒的OO高达四人组，三打四不好打，不过好在OO系的高达武器性能都很一般，就需要注意ガンダムキュリオス的必杀就可以了。可以用浮游炮护身分散敌人的攻击力。

トリニティ

解说： 会觉醒的OO三位一体，钉宫机ガンダムスローネドライ的GN粒子散布很烦人，优先消灭。其他两人的都没什么威胁，必杀全中也就能费玩家半管血。

狙い击つ物と断ち斩る者

解说： 会觉醒的GNアーマー（デュナメス）和GNアーマー（エクシア），还没有SEED的两台流星强，无难点。

战いの权化

解说： 会觉醒的アグリッサ，读者打到这一关的时候一定和笔者一个感想，怎么就能这么简单！

新世界へ

解说： 会觉醒的アルヴァトーレ。OO系机体的弱是有目共睹啊，作为OO系的最终BOSS，作为EXTRA的最后一关，这家伙简直不够班啊。

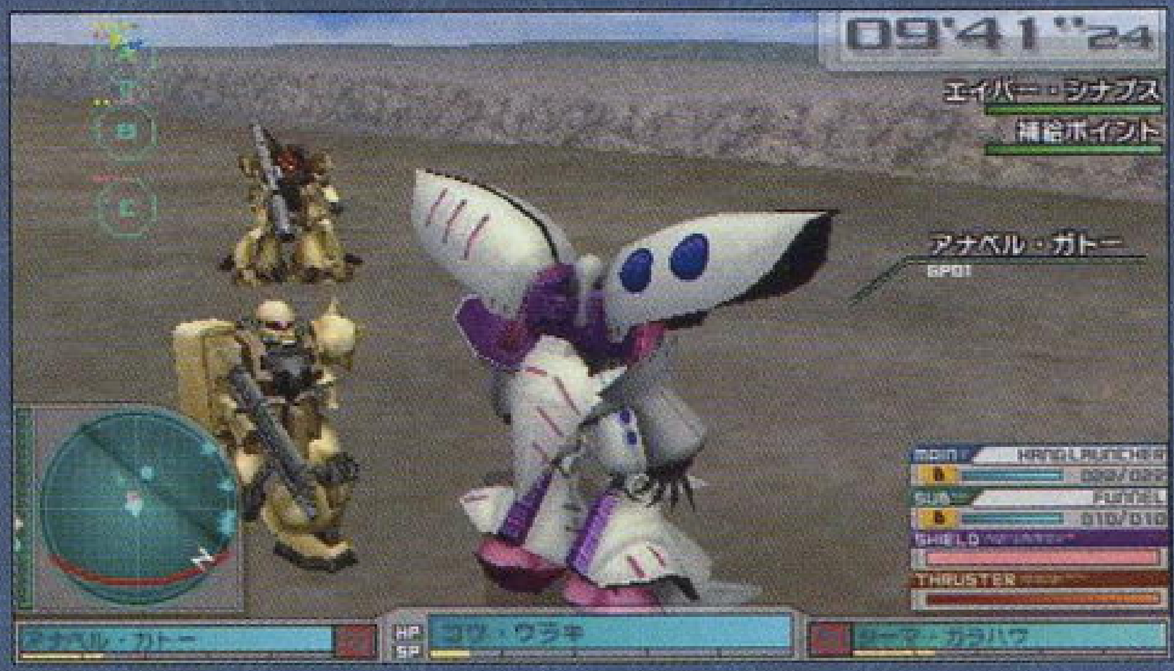


实用技术 攻略透解

全シ-クレット购买条件和作用

GUNDAM ASSAULT SURVIVE

名称	作用	入手方法
ゲストパイロット成长可能	原作角色能力可以成长	EXTRA，EX以外的全部关卡通过
カスタムパイロット成长限界解除	自创角色能力成长上限突破	自创角色升到大佐
ゲストパイロット成长限界解除	原作角色能力成长上限突破	任意一个原作角色能力练满
カスタムパーツサイズ制限解除	改造部件对机体的SIZE要求解除	パーツ部件收集率达到100%
MS、SFS下限チューン制限解除	机体改造下限突破	自创角色升到少佐
MS上限チューン制限解除	出击10次以上的机体改造上限突破	EXTRA以外的全部关卡通过并且机体收集率达到65%以上
SFS上限チューン制限解除	出击10次以上的SFS改造上限突破	全任务完成并且全SFS购入
U.C.ゲストパイロット时代制限解除	UC年代的原作角色时代限制解除	UC纪年全关卡通过
U.C.ゲストパイロット搭乘制限解除	UC年代的原作角色搭乘限制解除	UC纪年全关卡通过
U.C.MSシュミレータモード开放	UC年代的机体地形限制解除	UC纪年全关卡通过
U.C.MS时代制限解除	UC年代的MS时代限制解除	UC纪年全关卡通过
U.C.SFS时代制限解除	UC年代的SFS时代限制解除	UC纪年全关卡通过
U.C.ゲストMS时代制限解除	UC年代外传的机体（一年战争秘录等）时代限制解除	UC纪年全关卡通过
SEED、00ミッション出击制限解除	SEED和00年代出击限制解除	SEED、00全关卡通过
ワールド制限解除	全限制解除	前14个限制全部解除，有一名驾驶员的官衔达到大将
バトルタクティクス所持	+250000G金钱	有バトルタクティクス的存档
バトルロワイヤル所持	+200000G金钱	有バトルロワイヤル的存档
バトルクロニクル所持	+150000G金钱	有バトクロニクル的存档
バトルユニバース所持	+100000G金钱	有バトルユニバース的存档
体验版	+250000G金钱	有本作试玩版的存档





结束语

如果读者们按着这份攻略完成以上全部关卡的话，ミッション收集率将达成100%，隐藏机体等内容有机会的话再后续杂志中为大家献上。最后说说游戏本身吧，系列一直以来的手感问题并没有多大改变，格斗机依然悲剧，都是同一个公司的作品，笔者很希望该小组能向VS系列的小组取取经。不过本系列的改变还是值得褒奖的，战斗自定义BGM这个功能简直太棒了，机体开发和收集率的加入使本作的游戏时间大增，开发系统如果再丰富一下的话本作就可以说的是动作版的SD高达了。



"《真・三国无双》系列"的独特分支"《联合突袭》系列"在3月11日再次登陆PSP平台，这次玩家需要面对的是为了实现自己邪恶野心而复活的"始皇帝"（秦始皇）。游戏在系统上除了保留前作的特点外，还新增了全新的武器以及OD、计谋等系统，因此平衡性也得到了修正，再加上各路神仙的加盟，喜欢"《真・三国无双》系列"的玩家绝对不能错过。

文 ウァン 美编 anubis

通关时间：一周目约需30小时。

君临天下 谁与争锋

PSP	真・三国无双 联合突袭2		Koei Tecmo	动作
	真・三国无双 マルチレイド 2			日版
	2010年3月11日发售	1～4人		4800日元
	无对应周边			对应玩家年龄：12岁以上

系统介绍

基本操作

按键	效果
十字键	锁定敌人
滑杆	角色移动
△	强攻击
□	轻攻击
○	切换武器
×	跳跃／取消
L	防御／受身
R	冲刺
START	系统菜单
SELECT	切换地图

战斗操作

攻击方式	操作方法
真・无双觉醒	觉醒槽全满并按下△+○
无双乱舞	觉醒状态下，于觉醒槽一半以上时按下△+○
蓄力攻击	长按△
空中特殊攻击	跳跃中按↓+△
冲刺强攻击	冲刺中推滑杆方向+△
冲刺特殊攻击	冲刺中按△
武器OD	觉醒槽一定值以上按△+□
辅助回复技能	觉醒槽一定值以上长按○
指示NPC武将	按下L+R键后再按指定键

城镇设施概况

相比前作而言，游戏在城镇设施中取消可以购买道具的よろず屋（本作取消了战场可以携带道具的设定），新增了可自定义任务的情报屋，其余设施和前作一样可以进行成长升级。另外与设施主人对话可以随机接到各种委托任务，完成后除了可以得到不错的素材奖励，还有机会获得他们的珍贵卡片。





城镇菜单

选项	作用
装备变更	变更角色的武器装备或武幻等
都市育成	设置都市育成卡片
ステータス	查看角色状态
环境设定	更改游戏的系统设定
操作设定	更改按键设定
セーブ	保存游戏进度
マルチプレイ	进入联机模式
プロフィール	查看玩家的战斗记录及联机好友
武勇一览	查看游戏的完成度，如无双传收集率等
おまかせ配信	设置可交换的武将或任务
コミュニティPT	使用PT点数（只能在联机后获得）购买游戏的特典内容

卫兵

与其对话可以选择合战（主线剧情）任务，每当玩家完成一个合战任务后系统都会随机给予玩家一名无双武将，玩家可以在转生祠内进行转身或携带为共斗武将。



依赖揭示板

进行各种委托任务的地方，随着游戏的进行可接受的任务类型会增加：



任务种类

依赖任务	当合战任务没有出现时，进行依赖任务可以让合战任务出现
无双传任务	取得武将的无双传后可以与该武将进行对决
友好任务	携带同一武将进行50场战斗后再与城镇出现的该武将对话后可以选择，胜利后可获得特定的素材
限定任务	有限制条件的任务，完成后的报酬比一般任务要高
霸王（妖仙）上级	完成霸王篇或妖仙篇全任务后出现的升级版任务
回想任务	完成霸王篇或妖仙篇后出现的隐藏任务
魔王再临	完成霸王篇或妖仙篇后出现的隐藏任务

©2010 KOEI Co.,Ltd.All rights reserved.

情报屋

玩家在这里可以花钱打听到游戏中的一些秘技，例如BOSS的弱点或打法等等，能够打听的情报随着流程的深入而增加。另外这里最大的好处在于可以花钱进行自定义任务刷各种素材，设定自定义任务时需要决定玩家想刷的武器或武幻、地域或属性，然后支付一定的金钱开始任务。在设置任务后会自动生成任务的珍稀度，数值越高，在战斗时玩家能够打出设定装备制作素材的几率也越高。完成此类任务后，任务不会消失，下一次进入任务也不用付钱，后期可以用该方法刷一些较难获得的素材。



锻冶屋

当玩家手中收集了素材后，交付一定金钱可以前往锻冶屋制作武器，设施升级后能够制作的武器等级会增加，惟一需要注意每个类型武器的最终形态需要使用PT点数解锁后才能制作。



学问所

玩家收集素材后可以在这里制作武幻，使用方法和装备位置与前作一样，一名武将最多可装备四个武幻，分别于双手双脚四个位置。武幻的类型一共有三种，根据情况进行搭配可以让战斗难度大幅下降。

类别	战斗效果
いつでも发动	装备后即可发生作用的武幻
觉醒时に发动	觉醒状态下才会生效的武幻
无双乱舞で发动	发动无双乱舞时生效的武幻，该类武幻必占据左右手两个位置

交易所

虽然前作在这里只能交换3种素材，但本作中除了素材，还可以交换各种装备强化品。升级可增加能够交换的数量，后期还有机会用一些低级素材换取高级素材。



工房

根据玩家手中的武器等级，可以在工房让武器附加各种各样的能力，等级越高的武器能附加的能力槽数量也会越多，最高级的武器最多能够附加20项特殊能力。附加能力需要的强化道具可在战斗中获得，根据强化道具的种类不同，强化出的能力也有所区别。

全强化能力

名称	属性	效果
连跳改	木	增加连续跳跃效果
抗毒	木	增加抗毒效果
抗混乱	木	增加抗混乱效果
崩强化	木	破防几率增加
特殊攻	木	特殊攻击的攻击力上升
连击	木	根据连击数值攻击力上升
强化	木	武器的最大强化槽+1
抗燃烧	火	增加抗燃烧效果
抗幻惑	火	增加抗幻惑效果
武勋增	火	战斗后获得的武勋增加
攻范围	火	攻击范围增加
攻速度	火	攻击速度增加
幻惑	火	武器攻击时有几率附加异常状态“幻惑”
兽逃走	火	攻击时一定几率使野兽系敌人逃走
足枷	土	武器攻击时有几率附加异常状态“足枷”
石化	土	武器攻击时有几率附加异常状态“石化”
抗足枷	土	增加抗足枷效果
抗石化	土	增加抗石化效果
抗重力	土	增加抗重力效果
攻击力	土	武器的攻击力上升
抵抗力	土	角色的抵抗力上升
连突极	土	增加连续冲刺效果
食变化	土	杀死杂兵后掉落回复道具的几率上升
感电	金	武器攻击时有几率附加异常状态“感电”
无力	金	武器攻击时有几率附加异常状态“无力”
抗感电	金	增加抗感电效果
抗气绝	金	增加抗气绝效果
移动力	金	角色的移动力增加
通常攻	金	武器的普通攻击的攻击力上升
金增加	金	胜利后获得金钱增加
冻伤	水	武器攻击时附加冻伤异常
抗冻伤	水	增加抗冻伤效果
抗冻结	水	增加抗冻结效果
防御力	水	玩家的防御力增加
会心率	水	武器的会心一击率增加
大渔	水	战斗中获得的战利品数量上升
酒变化	水	杀死杂兵后掉落酒的几率增加
天罚	阴	武器攻击时有几率附加异常状态“天罚”
混沌	阴	武器攻击时有几率附加异常状态“混沌”
抗封印	阴	增加抗封印效果
抗诅咒	阴	增加抗诅咒效果
抗无力	阴	增加抗无力效果
抗混沌	阴	增加抗混沌效果
抗病气	阴	增加抗病气效果
鬼神铠	阴	觉醒状态下受到攻击不会出现硬直状态
背防御	阴	可以防御背后攻击
属性力	阴	武器的属性力增加
乱舞攻	阴	无双乱舞的攻击力增加
大喝	阴	一定几率使敌兵撤退
绝望	阳	武器攻击时有几率附加异常状态“绝望”
混乱	阳	武器攻击时有几率附加异常状态“混乱”
抗解放	阳	增加抗解放效果
抗天罚	阳	增加抗天罚效果
抗绝望	阳	增加抗绝望效果
命增极	阳	体力会自动回复
觉增极	阳	觉醒槽会自动回复
武延极	阳	武器OD状态持续时间延长
武强极	阳	武器OD状态下攻击力上升
武完觉	阳	武器一直处于OD状态
完觉醒	阳	开始战斗后进入觉醒状态
无伤改	阳	受到攻击时一定几率体力不会减少
贯盾改	阳	攻击时敌人防御也可造成伤害
素材取	阳	自动拾取素材
强攻	阳	武器强攻击的攻击力增加
觉醒攻	阳	觉醒状态下攻击力增加
幸运	阳	角色的幸运增加

注意事项

①强化石会用“+XX”的数值来表示，数值越高强化后的武器效果越好；
②获得强化石时有可能会显示“+？”，之后需要前往工房鉴定后才能够进行强化；
③部分强化石能够增加武器的最大强化槽数；
④强化时允许覆盖掉指定的能力或增加相同的能力，但效果只取相同能力增加最多的一项。

仓库

这里可以保存玩家战斗中获得的各种素材和强化道具，升级后保存的素材数量会大幅增加。

转生祠

本作中的转生祠除了可以进行转身，还可以更改共斗武将。另外通过游戏的通信功能，玩家还可以和其他好友交换武将。

选项	效果
转身	转身成其他可以使用的无双武将
章移动	移动到指定章节
共斗武将编成	更改共斗武将
交换武将一览	利用通信功能与其他玩家交换武将

武将卡系统

武将卡可以强化城镇设施（在都市中选择“都市育成”后可设置5张卡片）或在战斗中发动计谋，但不论是哪种使用方法都有大量的特殊组合。所产生的效果如果成长超过99，实际成长会根据最终成长来增加，不用担心成长数值过多造成浪费。每次任务结束后回到城镇就有一定几率遇到大众脸武将，与其对话后可以获得该武将的卡片，而无双武将则需要取得无双传后再完成无双任务才能获得（没有无双传的武将和友好任务的出现条件相同）。另外城镇设施中的角色也有卡片存在，获得方法为完成他们随机给予的任务后有一定几率奖励。





继承要素 游戏可以继承前作《真・三国无双 联合突袭》的存档，继承后玩家可以获得4个全新的面具“大パンダ面”、“龙凤大头面”、“吴虎大头面”、“龙蜀大头面”。至于效果嘛，还是留着给玩家自己发现吧。

卡片成长组合		
组合名称	组合卡片	组合效果
鼎の政	曹操/孙坚/刘备	锻冶屋极大成长+99
曹魏の五翼	张辽/张郃/徐晃/乐进/于禁	情报屋极大成长+99
孙吴の五将	陆逊/太史慈/吕蒙/甘宁/凌统	学问所极大成长+99
蜀汉の五虎	关于/张飞/赵云/马超/黄忠	工房极大成长+99
曹家の采配	曹操/曹丕/曹仁	锻冶屋大成长+50
孙家の绊	孙坚/孙策/孙权/孙尚香	学问所大成长+50
义兄弟の仁政	刘备/关羽/张飞	工房大成长+50
军师の贤政	诸葛亮/司马懿/周瑜	情报屋大成长+50
太平の教义	张角/张宝/张梁	学问所大成长+50
名族の治世	袁绍/张郃/甄姬	仓库大成长+50
至爱の治世	曹丕/甄姬	交易所成长+30
宠爱の治世	周瑜/小乔	交易所成长+30
仁爱の治世	诸葛亮/月英	交易所成长+30
忠爱の治世	吕布/貂蝉	交易所成长+30
纯爱の治世	刘备/孙尚香	仓库成长+30
深爱の治世	孙策/大乔	仓库成长+30
霸王の国家	项羽/虞美人	锻冶屋成长+30
昆仑の宴	穆王/西王母	锻冶屋成长+30
始皇の御世	始皇帝/觉醒始皇帝	情报屋大成长+50
情报の极意	谜之老人/情报屋	情报屋极大成长+70
锻冶の极意	谜之老人/锻冶屋	锻冶屋极大成长+70
强化の极意	谜之老人/工房职人	工房极大成长+70
武幻の极意	谜之老人/师范	学问所极大成长+70
收纳の极意	谜之老人/仓库番	仓库极大成长+70
交易の极意	谜之老人/交易商人	交易所极大成长+70
溢れる爱娇	少女/熊猫	交易所大成长+50
夏侯の气迫	夏侯渊/夏侯敦	情报屋成长+30
主从の信	孙权/周泰	工房成长+30
军神の教导	关羽/关平	学问所成长+30
倾国の舞	董卓/貂蝉	交易所成长+30
好敌手の研钻	曹操/袁绍	仓库成长+30
巨魁の治安	典韦/许诸	仓库成长+30
五行阴阳の气力	同属性的卡片3张以上	全设施成长+3，4张卡片时为+5，5张卡片时为+10
能臣の权势	同阶级的卡片3张以上	全设施成长+3，4张卡片时为+5，5张卡片时为+10
势力の结束	同势力的卡片3张以上	全设施成长+3，4张卡片时为+5，5张卡片时为+10
他人の空似	同大众脸人物卡片3张以上	全设施成长+3，4张卡片时为+5，5张卡片时为+10

武将取得

本作中登场的武将一共有 53 名，除去初期可以选择的 1 名武将外，另外 43 名武将和吕布会在完成任意篇章的合战任务后随机加入，而两个篇章一共有 40 场合战任务，剩下还没有出现的可以打上级合战任务后获得。最后的 8 名他势力武将需要达成一定条件后才会出现，不过出现后并不能直接使用，需要玩家在联机后获得 PT 点，接着进入系统菜单中的"コミュニティPT"进行解锁后才能使用。

隐藏武将加入条件	
吕布	完成任务后随机出现
伏羲	霸王篇第一章完成
女娲	霸王篇第三章完成
孙悟空	妖仙篇第一章完成
三藏法师	妖仙篇第三章完成
虞美人	霸王篇全任务完成
穆王	妖仙篇全任务完成
项羽	霸王上级全完成
西王母	妖仙上级全完成

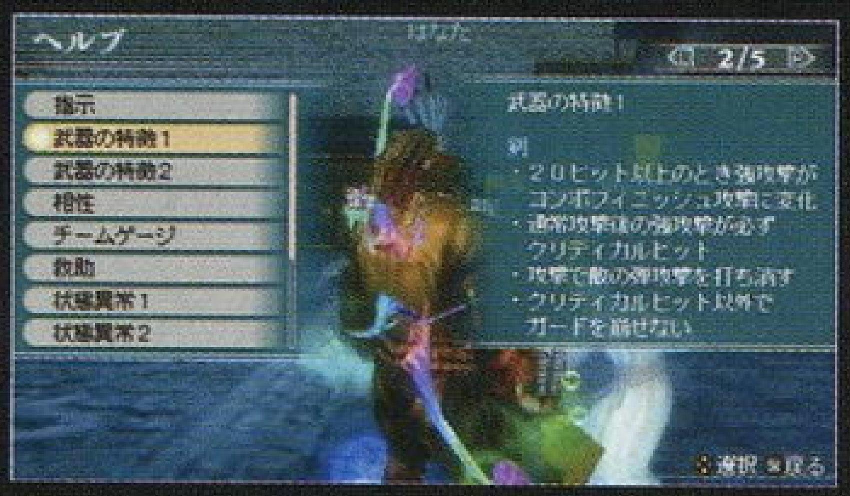
战斗系统解析

武器 OD

本作中新增的武器爆气系统，简称为武器 OD 系统。在战斗中当玩家的觉醒槽在一定程度以上后可以按下□+△键发动，发动后武器的攻击力和攻击范围会大幅上升，还可以增加新的特殊攻击，一段时间后会自动回复。武器在 OD 的瞬间可以取消硬直或倒地状态，玩家可以利用该特性来避免连续受创，而在使用武器 OD 后，无论是主武器还是副武器都会保持 OD 状态。

武器特征

游戏中虽然保留了前作中的 6 种武器，不过在基本系统上还是做了大幅强化，最明显的特点就是加入了武器特征，玩家可以根据战场和敌人的特点来合理地搭配副武器以提高战斗效率。



剑系武器

攻击速度快，会心一击率高。

①每连击达到 20Hit 时按△键可以发出特殊的终结攻击技，威力要比普通的大很多（注意是每 20HIT 都可以发动，如果玩家在 39HIT 发动了一次，那么 40 以后立刻按△键又可以发动一次，前 80HIT 可以进行累计）

②通常攻击后连接上强攻击必定是会心一击

③攻击时能够打消敌人的弹攻击（例如砍掉弓箭）

④防御会心一击以外的攻击不会被破防

枪系武器

攻击范围广，可以轻松将敌人打至空中追击

①地上攻击后按 × 键可将敌人打到空中进行追击

②在进行通常连击时可以连接上冲刺攻击

③冲刺中受到攻击也不会被打断

④在地面时攻击力和防御力会下降

戟系武器

格挡能力非常优秀，可以使出强力的防御反击技，但防御力较差。

①防御中按□键可使出防御反击技

②防御反击技中按下△键可使出反击终结技

③攻击中如果受到敌人攻击的话伤害会增加

④体力较低时防御力和攻击力会上升

棍系武器

强攻击和蓄力攻击较强，能够使出双重蓄力攻击，但移动速度慢。

①强攻击蓄力中将摇杆旋转一圈可使出波动攻击

②强攻击蓄力中按下△键可以连续使用双重蓄力攻击

③从敌人背后攻击能让敌人进入眩晕状态

④装备棍时移动速度会下降

⑤在空中时防御力会下降

弓系武器

射程长，蓄力攻击能够使出大范围攻击。

①强攻击蓄力可以同时锁定多名敌人

②横方向冲刺中按下□键能够使出移动射击

③对陷入异常状态"眩晕"或"冻结"的敌人能够造成大伤害

④冲刺中被敌人攻击的话会受到大伤害

⑤会根据攻击目标的距离远近增加或减少伤害

术系武器

攻击距离长且快，适合进行后方支援和回复。

①空中也可以使用强攻击发动蓄力攻击

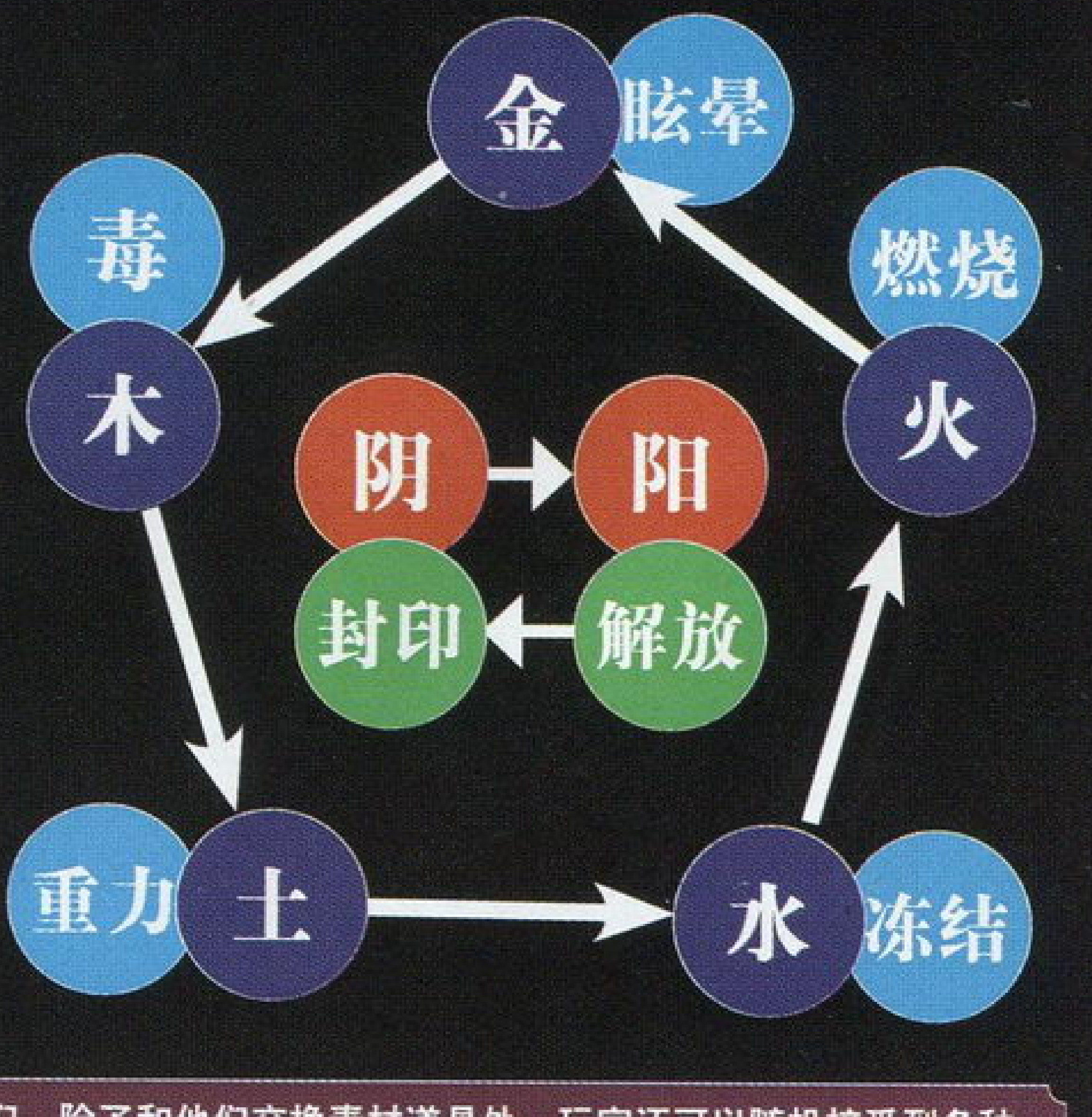
②强攻击蓄力时按下 R 键能够使附加的攻击属性变化

③支援技能发动所需要的觉醒槽要比其他武器少

④会根据攻击目标的距离远近增加或减少伤害

属性相克

游戏中的基本属性一共有 7 种，其中除阴阳属性互相克制外，另外 5 种属性循环相克。在攻击敌人前，它的属性可以在体力槽旁边的图标看出来，而对全属性抗性的敌人会以盾牌标志表示，此时不论什么属性对敌人的伤害都会降低，而无属性的敌人不会有任何标志表示。最后要提醒玩家的是，使用不同属性攻击还有一定几率附加异常状态。



特殊任务 谜の老人、少女和熊猫都是前作中出现的角色，本作中完成任务回城后仍然有机会遇到他们。除了和他们交换素材道具外，玩家还可以随机接受到各种委托任务，完成后会有不错的报酬，一旦遇到就千万不要放弃。

异常状态

本作的异常状态较前作有所增加，敌我双方的异常状态都可以从体力槽旁边的图标看出来：

异常状态	战斗效果
毒	体力会随着时间缓慢减少
燃烧	体力会随着时间缓慢减少，在地上时会很快回复，但在空中时不会回复
重力	无法进行跳跃
眩晕	无法行动，连打○□△×四个按键可加快回复速度
冻结	无法行动，受到攻击后会回复
封印	无法发动觉醒或武器OD状态
解放	无法进行防御，觉醒槽会随着时间缓慢减少
诅咒	一定时间内行动速度降低
病气	无法回复体力
石化	一定时间内无法进行任何行动
幻惑	一定时间内无法进行锁定
混乱	一定时间内移动速度降低
无力	无法给予敌人伤害
天罚	行动时自己也会受到伤害
冻伤	一定时间内无法行动，且体力会随着时间缓慢减少
感电	一定时间内无法行动，且体力会随着时间缓慢减少
足枷	一定时间内无法跳跃，且体力会随着时间缓慢减少
绝望	体力和觉醒槽随时间缓慢减少
混沌	无法发动觉醒、武器OD、以及进行防御

觉醒

本作的该系统和前作有所不同，首先觉醒槽不能使用蓄气的方式累积，其次是在进入觉醒状态后不会消耗觉醒槽来维持状态。当玩家的觉醒槽蓄满后可以直接按○＋△进入“真・无双觉醒状态”，该状态只要玩家不死亡就不会消失，而在该状态下再次蓄满一半以上的觉醒槽，同时按下○＋△可发动威力强大的“无双乱舞”，之后玩家的觉醒槽归零，而回复觉醒槽最有效的办法就是消灭敌人或被敌人攻击，或拾取战场的觉醒槽道具。



共斗武将指令

进行单机游戏时，玩家最多可携带3名共斗武将参战，而通过该系统对同伴下达具体的指令，使得其实用性也大大上升。

指令一览	
○	优先攻击武将
△	优先攻击兵器
□	优先攻击杂兵
×	进行自由行动
△+○	和玩家攻击相同的目标

队伍槽



战斗中在画面右下角可以看到玩家的队伍槽，它代表允许玩家在战斗中死亡的次数。每次玩家死亡会根据难度减少一部分，归零后玩家再次死亡会导致任务失败。另外玩家的同伴死亡并不会影响队伍槽，只要等上一段时间他们会再次加入战斗。

共斗与辅助技能

作为本作的新系统，共斗技能是每个武将特有的特殊能力，将其编排到队伍中就会自动对同区域的我方全体发挥效果；辅助技能是所有武将共通的回复技能，长按○后再控制方向键可以消耗一定的觉醒槽给我方指定角色使用回复HP的技能。

共斗技能	效果
攻击力上升	武器的物理攻击力上升
破坏力上升	对门或高台等物体的伤害上升
移动力上升	我方队伍的移动力上升
觉醒力上升	击破敌人时觉醒槽的增加量上升
士气强化	死亡时队伍槽减少的量下降
武勋增加	击破敌人时获得的武勋增加
属性力上升	武器的属性攻击力上升
幸运	打倒敌人后掉落道具的几率上升

计谋

在战斗前玩家可以选择任意区域设置卡片，这样当玩家进入该区域战斗时，系统就会自动根据卡片组合发动计谋辅助玩家攻击（同一区域如果设置了两种以上的效果，那么最终只能随机产生一种效果），并在持续一段时间后消失。一张武将卡一场战斗只能使用一次，而一场战斗最多能够设置4张卡片。

组合名称	组合人物	效果
三国の鼎立	曹操／孙坚／刘备	我方不会受到伤害
曹家の威光	曹操／曹丕／曹仁	对敌人的物理相性最高
孙家の纽带	孙坚／孙策／孙权／孙尚香	共斗技能大幅度强化
义兄弟の酒杯	刘备／关羽／张飞	武器OD的持续时间大幅增加
赤壁の大火	周瑜／诸葛亮／黄盖／曹操	我方火属性的攻击力大幅上升
潼关の河水	马超／许诸／曹操	我方水属性的攻击力大幅上升
军师の神算	诸葛亮／司马懿／周瑜	对敌方的属性相性最高
武の极み	关羽／张辽／徐晃	我方的攻击力大幅上升
袁家の荣光	袁绍／张郃／甄姬	敌方有几率掉落金块
袁家の武威	袁绍／颜良／文丑	我方的武勋大幅加算
黄天の秘仪	张角／张宝／张梁	给敌方附加异常状态“天罚”
南中の刚力	孟获／阿会喃／金环三结	对杂兵攻击有几率一击必杀
连环の计	吕布／董卓／貂蝉	给敌方附加异常状态“足枷”
孙吴の知谋	周瑜／陆逊／吕蒙	给敌方附加异常状态“幻惑”
异界の客将	孙悟空／三丈法师／伏曦／女娲	我方长时间不会受到伤害
店员の鼓舞	锻造师／师范／交易员／仓库番	共斗技能大幅强化
绝望の深洲	始皇帝／觉醒始皇帝／项羽／黄泉	敌我双方的体力大幅减少
皇帝の威光	始皇帝／觉醒始皇帝	给敌方附加异常状态“石化”
仙界の武威	伏羲／女娲	对敌人的物理相性最高
店员の支援	工房职人／情报屋	回复无双槽的道具出现率增加
生命の流转	西王母／黄泉	给敌方附加异常状态“无力”
至爱の绊	曹丕／甄姬	敌方的属性力大幅下降
宠爱の绊	周瑜／小乔	味方一定时间内幸运上升
仁爱の绊	诸葛亮／月英	我方的属性力大幅上降
忠爱の绊	吕布／貂蝉	敌方的抵抗力大幅下降
纯爱の绊	刘备／孙尚香	我方的武勋大幅增加
深爱の绊	孙策／大乔	我方长时间可以进行浮游
天竺への道	孙悟空／三藏法师	无双槽缓慢回复
垓下の歌	项羽／虞美人	无双槽缓慢回复
愈しの爱娇	少女／熊猫	体力缓慢回复
昆仑の安らぎ	穆王／西王母	体力缓慢回复
霸之道	曹操／项羽	敌方体力大幅减少
夏侯の气炎	夏侯渊／夏侯敦	敌方的防御力大幅下降
忠义の信	孙权／周泰	敌方的攻击力大幅下降
父子の武	关羽／关平	敌方的体力大幅减少
宠姬の舞	董卓／貂蝉	我方的抵抗力大幅上升
宿敌の缘	曹操／袁绍	敌方的抵抗力下降
巨魁の刚勇	典韦／许诸	敌方的移动速度下降
腹心の友	周瑜／孙策	敌方的防御力大幅下降
绝美の共演	张郃／夏侯渊	我方的移动速度上升
水鱼の交わり	刘备／诸葛亮	我方的抵抗力大幅上升
师弟の知谋	诸葛亮／姜维	我方的防御力大幅上升
龙凤の目觉め	诸葛亮／庞统	武器OD的持续时间延长
知勇の教え	陆逊／吕蒙	对妖兽和魔兽的攻击力上升
月华の羞じらい	大乔／小乔	体力回复道具的出现率增加
返礼の歌	曹操／蔡文姬	觉醒槽回复的道具出现率增加
才女の支援	蔡文姬／月英	熟练度对攻击回数的限制解除
青红の剑	赵云／夏侯恩	熟练度对攻击回数的限制解除
因缘の友	甘宁／凌统	共斗武将的能力强化
七度の捕缚	诸葛亮／孟获	给敌方附加异常状态“感电”
反骨の相	诸葛亮／魏延	给敌方附加异常状态“诅咒”
交刃の宿命	夏侯享／关羽	我方的武勋增加
刃下の信义	孙策／太史慈	我方的攻击力上升
老将の矜持	黄盖／黄忠	我方的抵抗力上升
次代の俊英	陆逊／姜维	我方的属性力上升
神弓の竞演	黄忠／夏侯渊	敌方的属性力下降
合肥の飞骑	孙权／张辽	我方可以进行浮游
髀肉の叹	刘备／刘表	体力回复道具的出现率增加
父子の豪胆	张飞／张苞	敌方的防御力下降
西凉の绊	马超／马岱	敌方的攻击力下降
暴威の手纲	吕布／陈宫	我方的防御力少许上升
街亭の泪	诸葛亮／马谡	敌方的抵抗力少许下升
诸葛亮の才知	诸葛亮／诸葛瑾	我方的抵抗力少许上升
混乱の计	迷の老人+属性为木的卡片	给敌方附加异常状态“混乱”
幻惑の计	迷の老人+属性为火的卡片	给敌方附加异常状态“幻惑”
足枷の计	迷の老人+属性为土的卡片	给敌方附加异常状态“足枷”
感电の计	迷の老人+属性为金的卡片	给敌方附加异常状态“感电”
冻伤の计	迷の老人+属性为水的卡片	给敌方附加异常状态“冻伤”
混沌の计	迷の老人+属性为阴的卡片	给敌方附加异常状态“混沌”
绝望の计	迷の老人+属性为阳的卡片	给敌方附加异常状态“绝望”
护卫の极意	卫兵卡片+阶级为将的任意卡片	我方的防御力大幅上升
护卫の心得	卫兵卡片+阶级为武的任意卡片	我方的防御力上升

锁定诀窍 根据玩家在战斗中的按键可以切换不同的锁定方式：↓为锁定离玩家最近的目标；↑键为锁定BOSS或特殊敌人；锁定中按←→键可以在锁定角色之间切换。

组合名称	组合人物	效果
将器の威义	阶级为将的任意四张卡片	敌方的体力减少
毒の计・二式	属性为木的任意四张卡片	敌方长时间陷入木属性的异常状态
燃烧计・二式	属性为火的任意四张卡片	敌方长时间陷入火属性的异常状态
重力计・二式	属性为土的任意四张卡片	敌方长时间陷入土属性的异常状态
气绝计・二式	属性为金的任意四张卡片	敌方长时间陷入金属性的异常状态
冻结计・二式	属性为水的任意四张卡片	敌方长时间陷入水属性的异常状态
封印计・二式	属性为阴的任意四张卡片	敌方长时间陷入阴属性的异常状态
解放计・二式	属性为阳的任意四张卡片	敌方长时间陷入阳属性的异常状态
知略の大盾	阶级为知的任意四张卡片	敌方的攻击力下降
武勇の大矛	阶级为武的任意四张卡片	敌方的防御力下降
曹魏的凤翼	魏国势力的任意四张卡片	魏国势力武将的武勋大幅增加
孙吴の虎牙	吴国势力的任意四张卡片	吴国势力武将的武勋大幅增加
蜀汉の龙爪	蜀国势力的任意四张卡片	蜀国势力武将的武勋大幅增加
群雄の血盟	他势力的任意四张卡片	他势力武将的武勋大幅增加

组合名称	组合人物	效果
将器の贯禄	阶级为将的任意两张卡片	敌方的体力少量减少
毒の计	属性为木的任意两张卡片	让敌方陷入木属性的异常状态
燃烧の计	属性为火的任意两张卡片	让敌方陷入火属性的异常状态
重力の计	属性为土的任意两张卡片	让敌方陷入土属性的异常状态
气绝の计	属性为金的任意两张卡片	让敌方陷入金属性的异常状态
冻结の计	属性为水的任意两张卡片	让敌方陷入水属性的异常状态
封印の计	属性为阴的任意两张卡片	让敌方陷入阴属性的异常状态
解放の计	属性为阳的任意两张卡片	让敌方陷入阳属性的异常状态
知略之盾	阶级为知的任意两张卡片	敌方的攻击力小幅下降
武勇之矛	阶级为武的任意两张卡片	敌方的防御力小幅下降
曹魏の霸道	魏国势力的任意两张卡片	魏国武将的武勋增加
孙吴の连带	吴国势力的任意两张卡片	吴国武将的武勋增加
蜀汉の大志	蜀国势力的任意两张卡片	蜀国武将的武勋增加
群雄の连合	他势力的任意两张卡片	他势力武将的武勋增加

全任务要点攻略

序章

指南关

【チュ-トリアル】

①游戏的初级关卡，多熟悉一下操作即可，时间到或者全灭敌人都可以过关

依赖任务

【长安の异变】

①区域 4 有兵器地柱炮可以破坏，全部破坏可以达成特殊目标

②区域 4 将特殊敌人“幻影剑士”全部击破即可过关，注意这里的地形高低落差非常大，敌人也比较分散，多锁定后再逐个歼灭

合战任务

【始皇帝复活】

①该关开始后会出现区域任务，之后按要求完成条件会出现绿色的宝箱，从里面可以获得各种强化武器的强化道具

②第 2 个区域无伤击破所有敌兵后可以完成特殊目标二

③ BOSS 始皇帝的攻击威力较强，他的飞行道具附带冰结效果，注意防御。BOSS 会在一定时间后逃走，抓紧时间将其击破可以达成特殊目标一。不过鉴于初期玩家的实力，很难将其击破，玩家可以留到后期在重新挑战。



妖仙篇

CHAPTER 1

依赖任务

一 【战场の内侦者】

①特殊目标赵高会在区域 2 出现，一定时间没有将其击倒的话他会撤退，将其打倒可以达成特殊目标一

②很多区域中会出现妖兽“瞬移蝶”，一共击倒 10 只后即可达成特殊目标二

一 【埋伏看破】

①区域 1 必须击破指定敌人才会开门，区域 2 需要击倒所有杂兵才能通过

②限制时间虽然开始只有 5 分钟，但每通过一个区域都会增加

③特殊目标妖兽“瞬移蝶”会在一定时间后出现在任意区域内，出现时小地图上会有提示，注意观察即可

④敌方武将“周章”会在区域 4、6 和 7 三个区域中随机出现，找到后再将其击倒即可过关

一 【二つの军路】

①进入区域 3 后需要攻击操纵杆才能开启前方的大门，注意开启后会有风阻挡，而且在一定时间后大门会关闭，抓紧时间快速通过即可

②区域 4 击破所有的妖兽“钢壳猿”可以完成特殊目标一

③区域 2 以及最终区域的所有武将中，必须先击倒除蒙武和霍去疾以外的所有武将，才可以达成特殊目标二。推荐优先击倒赵高，他会使用计略妨碍我方行动。

一 【希なる访问者】

①击倒武将“伍徐”可以达成特殊目标，注意他会随机出现在任意区域中

②区域 2 的区域任务是全灭所有敌人，敌人比较分散，多注意探索

③每个区域都会有目标任务怪出现，使用↑键快速锁定后可以得知怪物的位置，全灭后即可过关

一 【船上の激战】

①一共要消灭 4 波敌人，最后一波敌人中有敌方武将

②当画面提示“敌军不稳”时，1 分钟内将敌方武将击倒可以达成特殊目标



一 【彷徨の山路】

①区域 1 的问题提示“土、赛の目、死と衰退”时前往区域 2，提示“震或星图”时前往区域 3

②区域 4 的问题需要先击倒武将“邓宗”，使用↑键锁定敌方武将后切换目标即可将其找出来。注意先打倒其他武将的话不但算回答错误，武将也要全部消灭才会开门

③按照右上的“木台”，左上的“雷台”，下方的“炎台”，上方的“冰台”和中央的“土台”顺序击破即可开启道路，加上前面 2 点后可达成特殊目标二

④ 5 分钟内到达区域 7 可以达成特殊目标一

合战任务

一 【九江の战い】

①将区域 2 的两名武将击破后即可开门

②在区域 2 时必须选择道路，区域 3 和 4 只能选择一边前进，注意全灭敌人目标包括了战车等攻城兵器

③优先击破吴广，之后在对付真 · 辟邪时，注意它的正面吐火攻击威力相当大。连续攻击它的头部和角后能够让它倒地

一 【江陵制压战】

①特殊目标二完成方法比较复杂，进入区域 1 后会得到提示，快速进入区域 3 后将所有的地柱炮和增援武将击倒，最后进入区域 6

武器相性 在锁定敌人时可以从锁定框看出该武器对目标敌人的伤害程度，从高到低依次为蓝>绿>黄>橙>红。

②BOSS 战优先击倒周章，蛇面的攻击范围和攻击力都很高，不论远近都占不到便宜，推荐使用弓箭等远程武器攻击。将其 HP 降低到一定程度后他会使用分身，继续攻击本体将其 HP 降低到一定程度后两蛇面会相互治疗，此时必须将两个蛇面消灭才能过关

一【白帝城の战い】

①通过区域 2 后进入区域 3 击破场景内所有的“妖力台”可以完成特殊目标一
②“闪光灵”出现的位置为区域 5，将其击破后可完成特殊目标二
③BOSS 李斯消失后需要攻击场景内蹲着的兵马俑即可让他出现



一【巴蜀讨伐战】

①区域 1 击倒李斯后进入区域 2-5，会出现 4 个李斯分身，注意关卡李斯携带的兵种，其中有一个除了法师外还会参杂其他的杂兵（死兵或隐者），那一个就是李斯的真身，无视分身将李斯击倒即可达成特殊目标二
②将李斯真身击倒后出现穆王并将其击倒，接着在最终区域会遇上多名武将，优先击倒白名武将再击倒红名武将可达成特殊目标一

一【成都夺还战】

①区域 1-4 每待上一段时间会出现结界台，全部破坏 4 个就可以进入区域 5
②区域 5 黄泉会与穆王一起出现，一定时间后穆王和黄泉都会转移到其他区域，优先击破穆王可以达成特殊目标一
③黄泉的空中黑球攻击威力很高，不要与其进行空战，推荐在地面放冷箭或者使用剑系武器将其连死

CHAPTER 2

依赖任务

二【三重の包围网】

①区域 2、4、6 必须先打倒 1、3、5 的敌人才能进入，进入后打倒该区域的所有敌人（包括兵器）可以达成特殊目标一
②特殊目标二的难度比较大，建议玩家后期实力较强时再来挑战

二【八骏の关】

①比较麻烦的关卡，消灭区域 4 和 10 以外的敌兵会依次出现封印台，全部破坏可以达成特殊目标一

②建议玩家消灭区域 5、6、7、8 后压制东边，之后进入区域 10 会出现伏兵，击破武将可以达成特殊目标二

二【闭ざされた城】

①消灭区域 1、2 和 4 的敌人后会在区域 3 出现新的敌人
②区域 5 会有特殊目标“豪腕鬼”，不过需要先击破 4 个区域的指定敌人才能进入
③ 5 分钟内进入区域 5 可以达成特殊目标二的条件

二【防战の要】

①区域 2-6 为防御据点，当 BOSS 的 HP 降低后会在 4-6 反复移动，一直追上去反复攻击直到将其击退可以完成特殊目标一
②击退 BOSS 后他会在区域 1 出现，将其打倒后过关，如果一定时间无视他的话据点会陷落，5 个防御据点全部陷落任务失败。8 分钟内完成过关条件可以达成特殊目标二



二【逃げ出した间者】

①区域 3、4、5 会出现敌方武将，区域 1 要消灭所有敌人才会开门，注意切换地图的显示模式快速灭敌
②区域 5 出现的特殊目标武将会逃到区域 8，将其击破可完成特殊目标二

二【妖塔救出战】

①区域 4 的武将会进行分身，击破 1 个分身后必须在 1 分钟内再击破下一个，否则 BOSS 会再次分身，可以将所有分身 HP 降低到一定程度后逐个击破
②区域 6 必须将所有杂兵清理完毕才能开门，快速进入区域 7 后靠近名为“民”的 NPC 可以达成特殊目标一，注意时间要时间要快，超过一定时间后“民”会变成伪物，必须将出现的武将再次击倒后才会出现，这种情况下“民”会在场地内移动，很容易受到攻击而让特殊目标失败

合战任务

二【剑暗の战い】

①区域 3 的 4 个妖力台分别位于地图的四个角落附近，多搜索一下即可找到
②三首大鹰的弱点在头部，使用空战武器例如戟等攻击它头部可以让其倒地，穆王会使用防御反击，可以优先击破他以免我方连续受创

二【汉中攻略战】

①目标 BOSS 黑蛇面与蛇面的能力差不多，将其 HP 打到一定程度后它会逃离到其他区域内，同样会使用分身回复体力，反复数次后在区域 6 可将其击倒
②蛇面逃入其他区域后会启动该区域的属性台，此时画面会有提示，将该区域的 2 个属性台击破，反复 3 次后可以达成特殊目标一

二【阳平关の战い】

①快速击破区域 1 和区域 2 的武将可以保证据点的安全，接着穆王会在区域 4 出现，快速追击后他会逃走，再次追击后他会移动到区域 2，再保证了据点的情况下进入能发动火计达成特殊目标一
②最终穆王会移动到区域 7，进入后将其击倒过关，限定时间内过关可以达成特殊目标二。

二【黄泉阳动战】

①快速进入区域 3 和 6 击破所有的杂兵会让黄泉出现，进入她所在的区域后完成特殊目标一
②本关杂兵会无限增援，特殊目标二多留心一下很容易达成
③死辟邪的弱点在头部，使用强力攻击猛攻的话可以让其倒地，它会在几个区域内移动，将其击倒可以过关

二【武都压制战】

①区域 1、2、3 需要击破武将和指定敌人才能开门，每完成一个区域可以拿到一把钥匙
②区域 4 的武将必须快速击倒，注意他会使用分身，完成后进入区域 7 与穆王战斗，将其击退可以达成特殊目标一
③进入区域 8 后先击倒穆王再击破黄泉可以达成特殊目标二

CHAPTER 3

依赖任务

三【穴埋めの计】

①将区域 2 和 3 的武将快速消灭后进入区域 4 完成特殊目标一，接着再将剩下所有的武将歼灭即可完成特殊目标二

三【结界城的民】

①特殊目标二需要将区域 1 的武将无伤击破才能达成，多利用队友来做挡箭牌
②击破区域 1 的武将后可以得到暗语，暗语内包含了下一名武将的名字，按照顺序将区域 2、3、4 的武将全灭即可让特殊目标一的武将出现

三【战に潜む影】

①区域 2 到 7 之间每个区域会出现 2 个属性台，5 分钟内将其全部击破可达成特殊目标一（每个场景内有 2 个属性台，例如刚力台或神速台）

区域任务 玩家进入战场的某区域时，画面的左上角有可能出现“XX分钟歼灭XX敌人”等要求，满足条件后区域中会出现一个绿色宝箱（它会在小地图上发光，通常一场战斗会有2个区域有任务），开启后可获得武器强化素材。

②没有完成特殊目标一的话，击倒的武将一定时间后会自动复活
③达成特殊目标一后并在8分钟内击破所有的武将即可达成特殊目标二

三【军路开拓】

①击破区域2的武将后，再进入下一个区域2分钟内击破两名武将可达成特殊目标一
②击破区域3和6出现的剑翼鸟可以达成特殊目标二（注意敌人是飞空系的，一定时间没有击破会逃走）
③进入区域8击破3名武将过关，注意没有达成特殊目标二的话其他武将会增援



三【五行の关】

①区域1在一定时间后开门。期间没有受伤的话能够达成特殊目标二
②每个区域的道路都比较狭窄，而完成条件都是击破所有敌人并取得出现的五行宝物，每取得一个宝物时间都会延长，多切换地图快速灭敌
③徐福会在2-6区域内随机移动，打的速度赶不上的话等他移动，从之前已经出现的区域后再绕回来将其击破可达成特殊目标二

三【危机存亡の秋】

①区域1的武将需要2分钟内击倒才能达成特殊目标二
②特殊目标一可以在区域3杀敌后完成，杂兵会无限增援
③区域4的BOSS会分身，将其全部消灭或直接击倒分身都能过关

合战任务

三【哓关防卫战】

①将区域2和区域3的BOSS全部击倒可以压制左边，注意区域3的蛇会转移区域，追上去消灭即可
②区域6会遭遇三头鹰，将其击倒后可以压制右边
③完成上述条件后进入区域7完成特殊目标一，15分钟内击破穆王完成特殊目标二



三【故道平定战】

①一开始三首鹰是无敌的，在区域1和4中先消灭会逃走的召唤师，再清除版面内的所有敌人自动设置祈祷台
②三首鹰和穆王一开始不用理会，全力设置好祈祷台后达成特殊目标一，接着依次将三首鹰和穆王、以及区域5的真·辟邪打倒
③最终区域的特殊目标幻视柱需要锁定后攻击塔尖位置才能打破，全部击破后可达成特殊目标二

三【陈仓の战い】

①快速击破区域一的始皇帝可以达成特殊目标二，注意一定时间后他会撤退
②击破区域2的黄泉和穆王后，最后击倒的人还会在区域6出现，再次将其击倒可完成特殊目标一

三【妖城脱出战】

①三首鹰和蛇面会在区域2、3中出现，将其直接击破后过关，中间注意它们会转移
②黄泉和穆王出现后同样会转移，再次出现后可以击杀，注意有他们在的区域上会有浓雾和毒雾
③区域8会出现始皇帝，快速击倒他2次后可以达成特殊目标二

三【咸阳の战い】

①击破区域1-5的所有武将后出现结界台，将5个结界台破坏后达成特殊目标一
②穆王出现后5分钟内找到他将其击破可以达成特殊目标二，黄泉在达成特殊目标一前是无敌的，没有达成的话一定时间后可以攻击
③进入区域6后发生事件。进入区域7先击破黄泉，再击破新BOSS灵龟，灵龟的攻击范围很广，且防御力很高，优先攻击龟背上的水晶体后弱点出现，此时猛攻可以让其倒地。将其击倒后过关。

霸王篇

CHAPTER 1

依赖任务

一【金块夺还战】

①特殊目标武将会移动，一直追击将其击倒即可完成特殊目标

一【钢铁の军势】

①左右两边的大门需要破坏兵器才能打开
②兵器车分布在区域2和3，全灭后达成特殊目标

一【咒われし都】

①一路击倒武将即可开门，到达区域7过关
②特殊目标“浮游咒魂”躲在区域3的一个小角落内，找到并击倒可达成特殊目标

一【果断勇壮】

①快速将区域2的4个巨人兵击破后武将登场（用↑键锁定即可），将其全部击倒后完成特殊目标一
②区域3需要全灭敌人，包括飞行兵器才能开门
③BOSS武将会在区域5或6随机出现，优先击破羌魁可完成特殊目标二



一【进军妨碍】

①本关部分地图的地形一开始是无法看到的，在有门的区域内都必须将敌兵全部清理后才会开门
②特殊目标于英躲在区域4角落里的一辆兵器内，破坏车子后他就会出现，将其击破可达成特殊目标
③本关的区域任务比较多，注意收集

一【技艺武乐の关】

①本关的特殊目标需要完成每个区域内特定的要求才会开门：区域1要求20秒内不受伤，区域2要求2分钟内达成10连击，区域3要求3分钟内击破敌武将，区域4要求2分钟内击破30名杂兵，区域6要求2分钟内达成15连击，区域6要求3分钟内击破敌将，区域7要求5分钟内击破两名武将外加达成20连击。全部目标达成后完成特殊目标，进入最终区域过关

合战任务

一【寿春の战い】

①区域2必须在1分钟内击倒两名武将才能达成特殊目标二，没有击破的话区域3和4都会再次遭遇敌武将
②BOSS中优先击破敌武将，真·天禄的弱点是头部和翅膀，正面攻击时小心它的冲撞攻击，配合友军狙击翅膀的话能让其倒地，10分钟内过关达成特殊目标一

一【陈の战い】

①在区域2会出现烟雾事件，此时前往区域右上角破坏烟雾台才能让大雾消失
②击倒区域3和5的指定敌人后进入区域4和6，再击倒武将即可进入区域7
③区域7的地形会不断升降，多进行空战，优先击破两名白名武将后再击破红名武将可达成特殊目标一过关，过关时间控制在10分以内可达成特殊目标二

一【临淄の战い】

①将区域2、3、4的杂兵全部歼灭后可以压制区域，将所有区域压制完后司马尚会出战，4分钟内将其击倒即可完成特殊目标一

收集效率 当玩家和同伴一起攻击敌人时，敌人体力槽下方会出现黄色计量槽。当它归零时敌人必定会掉落素材，因此一但出现该槽后进行积极追击就能让敌人掉落更多的素材。

②进入区域 6 将敌方武将击破会出现完成特殊目标的提示，同时敌方 BOSS 再次出现
③返回区域 1 先击破李牧完成特殊目标二，接着击倒火光兽，如果未达成特殊目标一的话，此时会发生火计

一【许昌夺还战】

①击破区域 3、4、5 的武将可以达成特殊目标一，注意击破一个后其他 2 个会在一定时间内逃走，如果被其逃走的话需要击破地图上的所有杂兵才会压制成功，最终区域 6 开门
②区域 2 和 5 的区域任务都是击破兵器，注意锁定墙上的兵器
③最终区域先击破白名武将再击破红名武将可达成特殊目标二

一【陈留攻防战】

①区域 4 的武将会在开始后不久出击，3 分钟内击破他可达成特殊目标
②最终战斗场地中有不少的机关，优先将其拆掉会安全许多，项羽的攻击范围和速度都很强，推荐使用双剑或戟反击，20HIT 以上后发动终结技能快速削减他的 HP

CHAPTER 2

依赖任务

二【退路に潜む奸计】

①武将比较多，开始后冲到区域 2 会遭遇 2 名武将，3 分钟内将其全灭可以达成特殊目标

二【兵器歼灭作战】

①每歼灭一台兵器车可以获得一把钥匙，需要将区域清光后才会出现最后一辆车，此时不会出现提示，注意观察四周，一共击破 5 辆兵器后达成特殊目标

二【雾中逃避行】

①开始后进入区域 2，砍几下敌武将后会启动烟雾台，此时敌将会逃走
②逃走后迅速前往区域 4 找到中央位置的 2 个烟雾台破坏后敌方武将会出现，将 2 名武将击倒后大将会在区域 5 出现。注意中途速度要快，烟雾存在一定时间内不破坏烟雾台的话武将会成功逃走，而且烟雾台也会回收，要达成特殊目标必须在 2 次成功逃走以前将烟雾台破坏，第一次时间较短可以放弃，第二次时间较长抓紧时间破坏



二【强行脱出】

①没什么难度的关卡，敌武将比较多但血量都很有限，一路打下去即可，注意要达成特殊目标的话优先锁定装甲兵攻击，每个区域都有 1 到 2 名的装甲兵

二【陈留攻防战】

①特殊目标是破坏所有的兵器，其中兵器包括区域 2 的圆盘炮和区域 3 的铁壁炮，注意锁定很容易达成
②区域 3 会有三名武将先后出现，击破其中任意一名后对应的区域会开启，再进入该区域后击破总大将即可，注意中途敌武将还会出来干扰。

二【市街炎上】

①本关想要完成特殊目标会对玩家的攻击力有一定要求，开始后直奔区域 4 消灭敌武将，接着在 2 个区域会增援新武将，同样消灭，最后还会在 3 个区域增援 3 名武将，快速将其消灭阻止放火就即可达成特殊目标，进入最后的区域过关。注意速度慢了敌人的火计会成功并逃走，逃走 3 名以上的武将会导致任务失败。



合战任务

二【淮水の战い】

①水区域很多的关卡，注意装备强化冲刺和跳跃的武幻
②区域 2 会发生水术和毒雾，快速进入区域 4 破坏毒雾台清除毒雾的同时完成特殊目标二，击破敌方武将的话可以阻止水术
③进去区域 7 后优先击破敌武将可以完成特殊目标一，虞美人没什么难点，无双技伺候她吧

二【钜鹿の战い】

①本关开始后会有两条路可走，走区域 2 的话就无法达成特殊目标二了，走区域 7 和 8 击破两名敌武将可完成特殊目标二
②进入区域 6 击破敌武将后 BOSS 项羽和穷奇会在区域 3 出现，优先击破项羽完成特殊目标一。穷奇的攻击方式和真 · 天禄差不多，锁定它的头部猛攻很快可以让其倒下

二【井陉の战い】

①击破区域 2 的武将后进入区域 3，此时会出现死天禄，弱点在头部，猛攻吧，将其 HP 削减到一定程度以下它会逃亡其他区域，追上去快速消灭可完成特殊目标一
②之后的区域里只要击破指定杂兵就可开门，不过想要达成特殊目标二必须击破敌方武将，区域 7 的武将有三名，优先击破除韩信外的其余武将，最后再击破韩信可完成特殊目标二

二【殷墟突破战】

①限制时间虽然只有 10 分钟，但每开启一道门都会补充时间
②区域 3 会出现特殊目标一的章邯，注意时间拖久的话他会逃走，快速锁定后将其击破完成目标一，
③特殊目标二位于区域 7 的水地形上
④击破区域 5 的虞美人后会在区域 6 遭遇暗天兽，暗天兽的攻击力和范围都比较强，建议使用双剑锁定头部攻击，在其倒下后用终结技能够削减它大量的 HP

二【固陵の战い】

①按要求击破敌武将或全灭杂兵就会开门，注意区域 5 前后会有 4 名武将出现，做好持久战的准备
②特殊目标二位于区域 4 的最东边，注意这里的跳台比较多，跳跃时要看清楚
③区域 8 优先击破虞美人后可完成特殊目标一

CHAPTER 3

依赖任务

三【地中の棺】

①本关的区域任务比较多，可以用来刷强化素材用，区域 2、3、4 是相连的，掉到升降台下的话会自动进入下一个地图
②一路来到区域 6 消灭一定数量的敌人可以得到钥匙完成特殊目标，注意附带条件是进入区域 6 前不能掉到升降台下，否则特殊目标会无法完成

三【背水の阵】

①区域 1 和 2 会出现敌方武将，将其击倒后区域 4 和 5 开启
②区域 4 和 5 将所有杂兵消灭后会发现埋伏的武将，2 个区域都发现后完成特殊目标一，将两人击倒后完成特殊目标二。没有完成的情况下区域 3 会遭遇多名武将的围攻

三【迅速灭火】

①区域 1 和区域 6 的感叹号代表了 4 个有水的箱子，当系统提示区域 5 或 2 出现火灾的话必须快速打破 4 个箱子进入火灾区域灭火
②进入火灾区域如果有敌武将的话，会无法成功，必须将武将消灭后才能灭火，成功灭火 3 次后完成特殊目标
③敌方武将最后会在区域 2 出现，全灭后过关，如果灭火失败的话武将也会出现，同样是全灭后过关

三【计略の涡】

①区域 1、2、3 的地图事先是无法看到具体情况的，注意部分地图的水区域很大
②区域 4、5、6 有敌方武将，开始后随便进入一区域消灭一名武将后开始计时，限定时间内击破另外两名武将后可阻止计策完成特殊目标

保命妙招 当玩家连击到10HIT以上后再消灭敌人可以掉落体力槽或觉醒槽回复的道具，尤其是在遇到紧急情况时一定要善加利用。

三【鸿门の会】

①一开始靠近敌方武将会出现敌兵，这里注意要无伤全灭敌人才会开启左边道路，被攻击后全灭敌人的话只会开启右边的通道

②区域2敌方武将会出现，这里需要将我方武将设置成杂兵才可以不攻击他，不攻击他进入区域3后他就会投降并达成特殊目标

③未达成特殊目标的话最后的武将会分身，分身的武将是白名，只要攻击红名武将即可快速过关

三【知と武の天平】

①比较复杂的关卡，区域1全灭敌军可走武路线，破坏四周的箱子走智路线。区域2全灭敌军走武路线，先消灭飞空分铜走智路线。区域3全灭敌军走武路线，先击破武将走智路线。区域4全灭敌军依旧是武路线，先全灭其他所有敌人后再灭武将走智路线。最终根据玩家走的路线不同出现的敌人也不同，完全走武路线或智路线在最终区域可以得到“武の宝”或“智の宝”，注意特殊目标只能完成一个，选择哪个玩家可以参看奖励的素材来决定

合战任务

三【外黄の战い】

①一开始不久会出现敌方抢夺兵粮的提示，根据提示前往有武将的区域将其灭掉可夺回兵粮，时间拖太久的话敌方会携带兵粮逃走，最后一次注意BOSS是暗天兽，对付它的方法还是和以前一样，成功夺回4次即可完成特殊目标

②虞美人和黑穷奇会出现在区域8，优先击破虞美人再解决黑穷奇后过关，如果没有夺回兵粮的话虞美人会使用兵粮回复体力，而且之前的武将也会对敌方进行增援

三【垓下の战い】

①一开始将区域1-4的武将击破即可开起区域5的大门，注意部分区域除了有敌方武将外还会有死天禄和黑穷奇参战，做好持久战的准备

②进入区域5后项羽会出击，快速将其击破可达成特殊目标

③最终区域的地形很恶心，落石和地刺会无差别攻击敌我双方，优先击破虞美人再击破项羽后过关

三【广武山の战い】

①开始后进入区域2会发生火计剧情，接着需要快速击破敌方武将，每击破一个就会补充一个，这样把所有的武将都吸引过来击破即可完成特殊目标一

②始皇帝在区域8，进入后快速将其歼灭可达成特殊目标二，注意时间拖太久的话项羽和虞美人增援后他会撤退

③区域9会与死天禄和黑天兽连战，建议优先击破黑天兽再解决死天禄，注意它们还会在区域间移动，追上去全灭后过关

三【函谷关の战い】

①区域2项羽和虞美人会出击，将其全部击破后开门

②区域3始皇帝会分身，之后它们会在区域3、4、5、6之间移动，建议先将封妖台全部清除干净后，再将三个分身打到只剩一点血时在短时间内全部击破，时间拖久了分身会复活，没有让其复活一次就将分身全部击破才能达成特殊目标

③最后的区域分别是黑穷奇和暗天兽，老方法干掉它们即可

三【长安の战い】

①本关一开始我方会随机位于区域1、2、3、4的任意一处，此时需要将两个小区域的敌人全灭后才能进入区域9

②进去区域9后先破坏两边的封印台可以开启另一边的道路，进入后在10分钟内消灭暗天兽可达成特殊目标二

③区域9优先击破项羽和虞美人，锁定黑龙的尾巴和脚部猛攻都可以让其倒地，反复几次很快就可以将其干掉。注意它的攻击力和范围都比较大，20分钟内歼灭的话自动达成特殊目标一

最终章

依赖任务

终【月下の追迹剧】

①特殊目标亲卫兵会在区域1出现，快速锁定后全部击倒可达成特殊目标，如果一定时间内没打倒的会自动后退，退到区域4前追上去全灭依旧可以达成条件

终【魔窟征伐】

①中央区域出现的4个封印台对应其他区域出现的特殊魔物，锁定后击倒可破坏对应的封印台，注意魔物会复活，破坏速度要快

②所有区域的兵器都是特殊目标，注意一些较小难看到的飞来筒，多搜索一下即可

终【不死の灵药】

①快速击倒随机出现的武将即可，注意一定时间内徐福会在其他区域出现，不尽快击倒的话武将会向徐福所在区域撤退，一旦汇合徐福会给武将使用灵药回复HP

②歼灭所有武将后大将徐福会出击，注意攻击他时也要快速将其击倒，否则他也会对自己用灵药

终【魔の迷宫】

①每个区域的开门条件都是清版（包括兵器）

②4把特殊目标钥匙在区域1和4的武将手内（注意4个区域都有区域任务）

③最终区域9需要将3人击倒后才能过关

终【终焉なき战い】

①区域1无伤击倒颜聚即可达成特殊目标

②颜聚会进行分身，此时攻击任意一分身到一定程度后他会说话并再生，此时攻击对其无效。之后前往其他区域攻击其他的分身，当4个分身全部都攻击过后，最后一个分身就不会再生了，依次全部击倒过关

终【据点强袭】

①区域3、6、8的武将需要在10分钟内击倒才能达成特殊目标，注意进入该区域前都要先将前面区域清版，多使用小地图来查看敌人的位置

②击破他们或一定时间后武将会撤退，最后会在区域4集合，全部击倒后过关

合战任务

终【魔龙讨伐战】

①击破区域1的武将后才可以破坏区域1，4，5的封印，注意速度慢了的话区域1的武将会复活，封印台也会无法破坏。完成后始皇帝和魔龙同时出现

②始皇帝会和魔龙一起出现，优先击倒始皇帝可以完成特殊目标，建议让共斗武将缠住魔龙，自己攻击始皇帝

③魔龙的翅膀和头部都是它的弱点。连续攻击倒地后对头部使用必杀能够快速削减它的HP

终【魔龟讨伐战】

①击破所有的武将后进入区域4

②始皇帝的打法和之前的一样，优先击破他完成特殊条件。魔龟的打法同样没什么变化，优先敲龟壳后露出弱点让其倒下，之后猛攻头部即可，难度低于前一关

终【魔城制压战】

①没什么难点，一路击破武将后来到区域7

②始皇帝身后的所有兵马俑都是特殊目标，全部破坏后完成特殊目标。始皇帝的打法依旧是老样子，将其HP削减到3条以下后他会分身，必须击破所有的分身才能过关，建议集中共斗武将的力量锁定一个攻击

终【龙龟讨伐战】

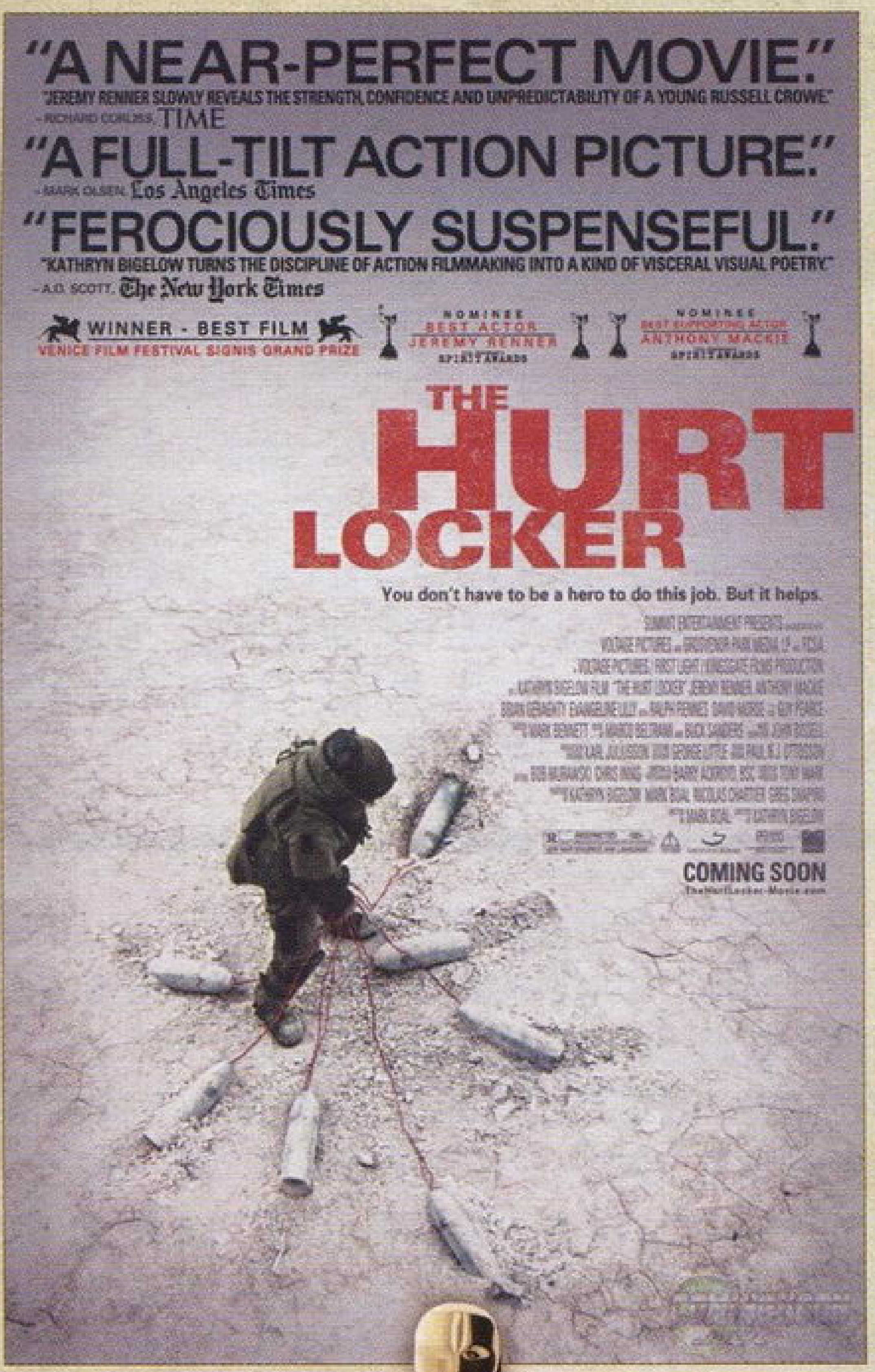
①区域1击破所有魔兽即可开门，道具回复箱可以暂时不开启，后期能够返回回复

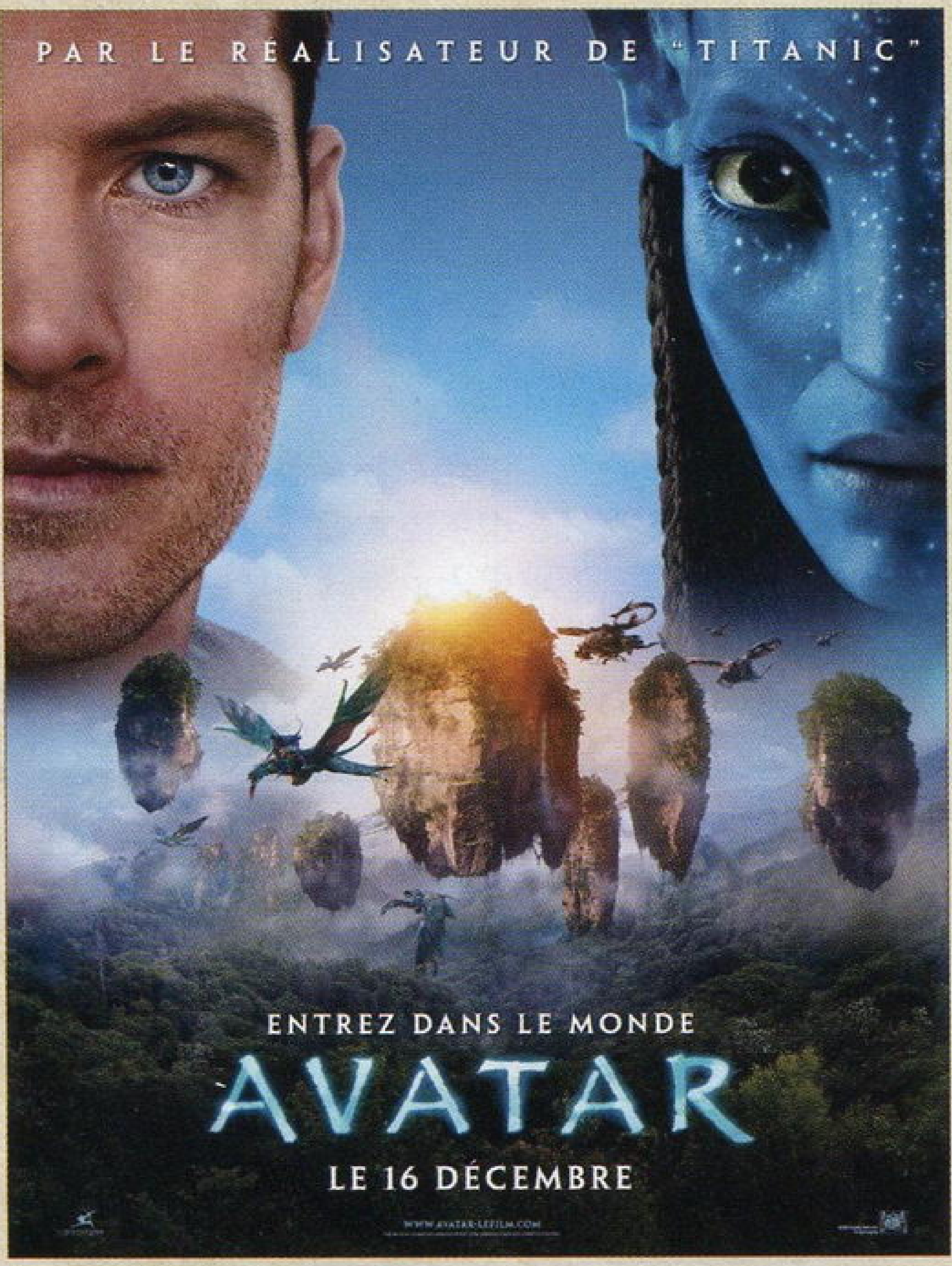
②魔龟依旧用老办法打倒它，接着始皇帝和魔龙一起现身，依旧是先击破始皇帝再对付魔龙，区域1有很多回复道具，体力不支时可以快速回去回复

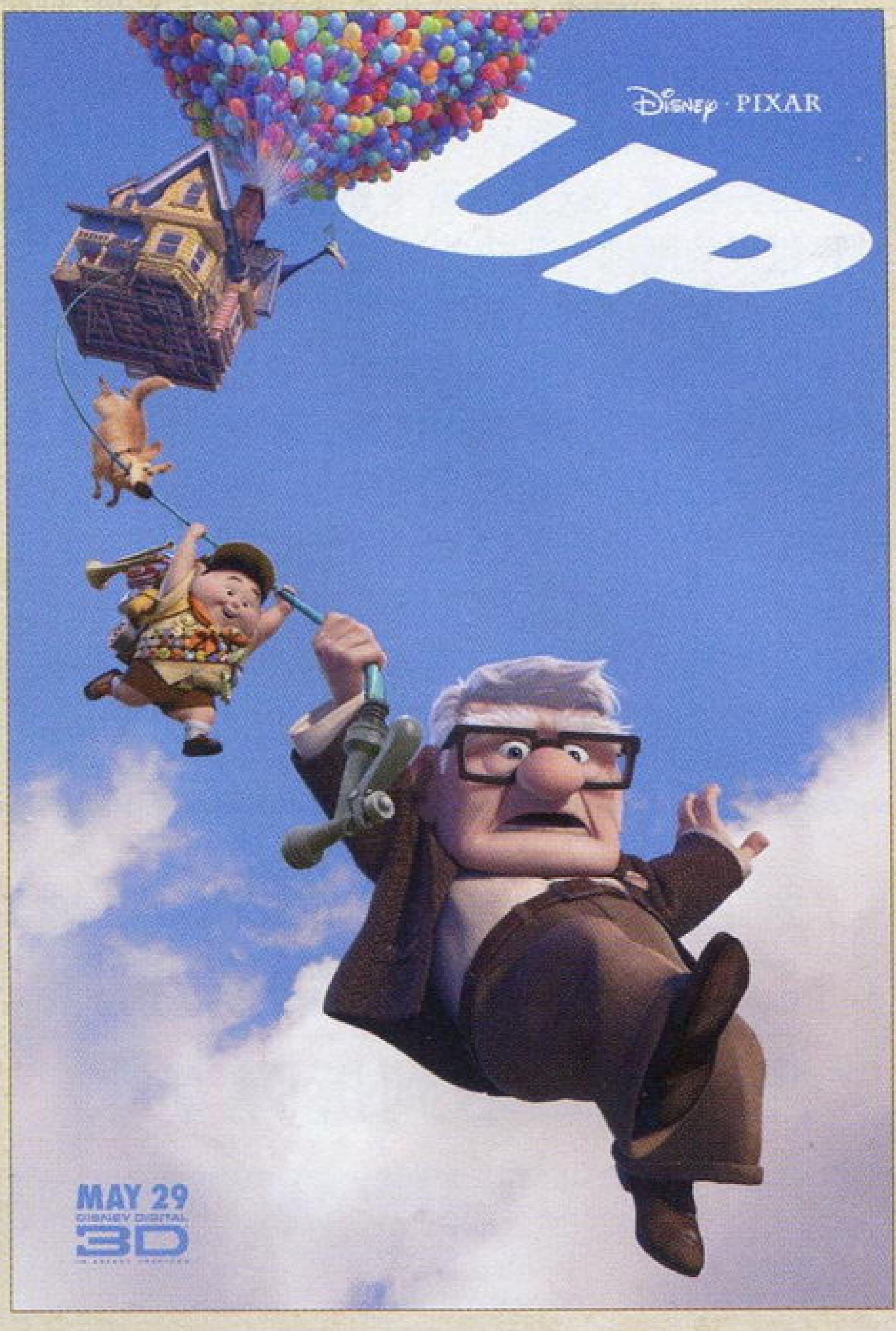
终【魔帝封印战】

①始皇帝的体型和魔龙差不多，它的瞬移压顶攻击必须快速移动后才能躲开。它的弱点有3处，头上的角，尾巴和胸口位置，攻击胸口位置的效果最好，不过机会很少，通常锁定头部和尾部进行攻击即可。皇帝的HP有9条，做好持久战的准备，胜利后通关

通关之后 任意篇章通关后可以开启上级篇任务，同时前作中的黄巾之乱和魔法再临篇任务也会出现。之前做过的所有任务能够再次选择，另外不论完成哪一个篇章，在通关第三章后可以在PT选项中购买另一篇的任务。









第82届奥斯卡的启示

电影与游戏的不解之缘

电影是比游戏更加大众化的文化产物，是一种艺术形式，用影像和声音表达电影制作人的一种理念。当然，看轻松一点，作为一种娱乐形式，电影和游戏一样，都是为了带给人精神的满足。它们有太多相似的地方，从作为前辈的电影身上，游戏学到了很多很多，故事、画面、声音，一批游戏从业者以电影的效果为目标在第一线释放着自己的能量。一年一度的奥斯卡是电影界的盛世，与之相近的游戏领域也与奥斯卡和奥斯卡的电影有着千丝万缕的联系。今年奥斯卡的几个重头——虽败犹荣的梦幻之旅《阿凡达》、大获全胜的新锐战争片《拆弹部队》和最佳动画长篇《飞屋》——都能找到和游戏相关的东西，就让雷电在此带大家一起瞧瞧奥斯卡电影和游戏的不解之缘吧！

82届奥斯卡部分重要奖项得奖名单

最佳影片	《拆弹部队》
最佳导演	凯瑟琳·毕格罗《拆弹部队》
最佳男主角	杰夫·布里奇斯《疯狂的心》
最佳女主角	桑德拉·布洛克《弱点》
最佳男配角	克里斯托夫·瓦尔兹《无耻混蛋》
最佳女配角	莫妮克
最佳动画长片	《飞屋环游记》
最佳外语片	《他们眼中的秘密》（阿根廷）
最佳化妆	《星际迷航》
最佳配乐	《飞屋环游记》
最佳歌曲	《疯狂的心》主题曲《The Weary Kind》
最佳动画短片	《商标世界》
最佳真人短片	《新房客》
最佳音效剪辑	《拆弹部队》
最佳音响效果	《拆弹部队》
最佳视觉效果	《阿凡达》
最佳原创剧本	《拆弹部队》
最佳艺术指导	《阿凡达》
最佳摄影	《阿凡达》
最佳服装设计	《年轻的维多利亚》
最佳剪辑	《拆弹部队》
最佳纪录片	《海豚湾》

象征荣誉的小金人

商业？艺术？还是大势所趋？

奥斯卡的名字不是奥斯卡。奥斯卡是这个小金人的昵称，而我们所说的“奥斯卡奖”的正式名称是“电影艺术与科学学院奖”（Academy Awards）。

奥斯卡奖每年由电影艺术与科学学院（Academy of Motion Picture Arts and Sciences）颁发一次，参评电影由各大电影发行厂商提供，提名从中产生，之后由美国非营利性组织“电影艺术与科学学院”中有资格投票的数千名成员以不记名投票方式投票产生各个奖项的

另：作为一个同时热爱电影也热爱游戏的人，此文权当在第82届奥斯卡余热未熄之前的跟风之作。因为雷电并非什么专业影评人，所以在和大家谈电影的时候难免会有疏漏。如有什么想和雷电讨论的电影游戏话题或者想扔砖，可以直接发邮件到UCG的邮箱。

获奖者，因此严格意义上讲，奥斯卡是没有评奖委员会也没有评委的，它在一定程度上反应了一大部分人的艺术取向。

也许很多人认为奥斯卡是国际电影的总汇，是将世界范围内一年中的优秀电影汇聚在一起评个高下，实则不然，奥斯卡和柏林、戛纳、威尼斯等真正的国际电影节有着很大的区别，虽然奥斯卡也有最佳外语片这样的奖项存在，但不管是电影的提名还是投票成员的身份，都是有着极强的美国倾向。奥斯卡之所以有如此高的关注度且受到全世界的关注，和美国本身文化的极大影响力以及美国政府的鼎力支持有着密不可分的关系。

奥斯卡对电影的艺术性和商业性两方面的评定，也有着一个非常巧妙的平衡点。毕竟，极高的艺术性是少数人的专利，作为商品，其娱乐性和对普通观众能够接受的意向到底达到何种程度是一部电影成功的必要元素，奥斯卡作为一个奖，自然要以追求艺术性来表现自己的专业和权威，但是如何在突显自己对艺术的极高追求的同时，又让颁奖本身这个活动受到关注的人的追捧，至少让其中大部分赞同，是其必须要面对的问题。这个平衡点就是要选出的电影在高雅、流行、通俗之间，不能太文艺，也不能太追求肾上腺素的刺激，阳春白雪、下里巴人，中间那段色彩斑斓才是其聚焦之处。

商业电影，根本目的是为了什么？赚钱。哪怕是再高的艺术追求，为了可持续发展，也不可忽略这一根本。另外，做出大众喜爱的，就一定是在艺术上无法登峰造极的吗？再讨论下去就偏得有些远了，好吧，艺术不艺术放在一边，我们作为观众，喜不喜欢，才是真正触及到自身生活的核心问题。

赢奥斯卡者，势必将赢得极好的口碑，而票房上，亦或日后发售的碟片，乃至制作人、演员未来的发展，都是莫大的优势。虽然不能说赢奥斯卡者赢天下，但是能赢者一定是名利双收。

而游戏，也面临着同样的问题，将奥斯卡比作口碑和保障，怎样的游戏才能又叫好，又叫座？这问题也很简单，找好平衡点。但是究竟有多少游戏能找到这个跷跷板的平衡点呢？

梦的现实枷锁

当阿凡达遇到拆弹专家



一直以来，大家都认为女性和男性对战争的认识是不同的。在更感性化的女导演手中，战争会是什么样子？詹姆斯·卡梅隆的第三任前妻凯瑟琳，在炎热的夏天身处中东沙漠地区亲自执导，在三八妇女节当天获得最佳导演。这是第一个抱得最佳导演小金人的女导演。

《拆弹部队》是美国社会的一剂奇怪的强心剂。战争片总是倍受奥斯卡青睐的题材，但是那多出自二战，因为在二战中，老美扮演的是大英雄，打的是法西斯，宣扬的是自由和正义，他们保护无辜的人类，惩罚罪恶，那荡气回肠的世界主旋律让人产生共鸣。而诸如越战等军事题材，因为更多地是反应了美国政治、军事的阴暗面，因此优秀的《全金属外壳》之类的电影作品则根本与重要奖项无缘，就连提名也很少。相反，1994年力压《肖申克的救赎》的《阿甘正传》则正适合抚平当年美国社会战争伤痛，获得13项提名、6项大奖的优秀成就，不是说《阿甘正传》不好，它足够好，而且正好可以让奥斯卡顺势将小金人递在他怀中，光环的放大功效作用就是要好钢使在刃上。奥斯卡有多少黑幕这并不重要，这是美国人的面子工程，是美国社会的势能。

《拆弹部队》（The Hurt Locker，表面意思是"伤害锁柜"，而这个词这是一个军事俚语，意思是在爆炸中受到伤害），大背景是伊拉克战争，这是美国这些年来的老问题，石油，石油！民众抵触情绪严重，但是本片巧在从拆弹入手，虽然是美军在伊拉克本土，先不管炸弹本身是用来炸谁的，拆除伊拉克恐怖分子埋下的炸弹这件事本身是带有"守护者"性质的，这保护了美军的同时也保护非美人民的生命，正好符合美国的"主旋律"（如果美国有所谓的主旋律的话），让美国人看了有一种优越感。不过这个战争狂人的故事，结局耐人寻味，这是一个中了战争的毒瘾的男人，他近乎疯狂地拆弹行动，不拆掉炸弹誓不罢休，甘愿搭上生命。在面对密布的导线时从容不迫，而在超市的货架前却无从选择。最后，他选择走回战区，继续"拆弹保护生命"……在揭露战争的残酷的同时，也从一定程度上表示了对战争的认同。

《阿凡达》是詹姆斯·卡梅隆的一个梦，夸张一点说是所有电影从业者的一个梦，用最先进的技术、最惊人的想象力、最有张力的表现手法，将梦一般的潘朵拉星球展现在所有观众面前。每个人都有一个梦，《阿凡达》为你呈现在眼前，那就是世外仙境的俊美森林，那就是你的替身，那就是一场华丽的冒险。

当梦遇到现实，震撼人心，或者说让人心旷神怡的美丽幻想也许会显得太过美好丰饶。《阿凡达》的技术无与伦比，最佳视觉效果毫无疑问会收入囊中，但是其剧情薄弱，缺少"主旋律"人文关怀的"硬伤"在遇到恰恰是最适时的"人文关怀"时，就杯具了。不过奥斯卡历来都不那么待见科幻片，科幻题材的电影到欧洲电影节都几乎不太容易进入提名，在此能有9项提名也算不易。

其实谁提名，谁得奖，都是一场游戏而已，一场盛大的秀（Show），明星走过红地毯，作品顶上光环，最终去品味的人还是我们广大的观众。

亲自在梦中游走

游戏中的阿凡达

《阿凡达》通过完美的营销方式，在全世界刮起了真真正正的3D视觉效果风暴，电脑CG技术配合3D视觉效果将所有人震撼了一把。现在这个年头，科幻题材的电影不利用素材做个游戏就算浪费了。赶在科技最前沿的《阿凡达》自然少不了自己的游戏。育碧担此重任，并不负"流水线产品生产线"之名，出品了一个优秀的流水线作品。

先于电影上市的《阿凡达》游戏拥有和电影相同的背景，剧情和电影类似，地球"拆迁办"大部队在潘朵拉星开采能源，本地的纳为人奋起反抗，这些蓝色的美丽人种为保护自然，也就是保护自己的家园奋不顾身。你是一名身为军人的人类，在"阿凡达"的试验中控制自己的替身在潘朵拉星展开探险，单人模式能足足玩上15小时，但不幸的是，作为一款动作游戏，本作的系统深度远远不足以支撑起15小时的流程，单调、僵硬的动作让操作的乐趣在一小段时间后就荡然无存，干涩的任务系统也单调乏味，到达指定地点与指定的NPC对话再到指定地点获取指定的道具或杀死指定数量的指定怪物，不停重复。育碧蒙特利尔没有意识到马拉松



式的流程并不是当今的主流，15 小时单调的打怪远不如 5 小时保卫美国的使命召唤。人类可以开载具，阿凡达可以骑乘骏马和飞鸟，可惜那驾驶／骑乘的快感也一般般，远没有电影中那么心旷神怡。

是的，大多数电影改编游戏都没办法达到大家的要求，寄生在本身就是商业产物身上的另一种吸金的商业产物，两节登高，自然高处不胜寒，何况电影本身是那么优秀。也许本身就没有太多可比性，因为这个框架和这个起步的高度，让整个游戏如悬挂在屋顶的蜘蛛一般摇摇欲坠，是只益虫，但是形态诡异。

不过游戏也并非全无优点。

首先内容虽长，但是也算是有诚意，在游戏开始不久后，你控制的主角发现人类的真正目的时，你可以选择继续听从指挥，或者帮助本地人奋起反抗，这个选择会将游戏引向两个完全不同的发展方向，整体看算是一张二合一的游戏，两种不同的玩法让人看到不一样的“阿凡达”。

然后是和电影一样的特效优势，漂亮的画面让人高兴，很多玩过的人都说：“如果不是漂亮的蓝星人和充满吸引力的画面，我根本没办法将这款游戏玩下去。”是的，潘朵拉星在游戏中的表现也让人满意，虽然没有电影 CG 那样以假乱真的效果，但是本身就极具艺术性的设定在丰富的色彩和优秀的画面引擎下，让置身其中的人深深感叹。如果你有可以显示 3D 效果的高清电视，从游戏中多种 3D 效果中选择一种合适的，那么阿凡达就会跃出屏幕，视觉效果无疑将更加优秀。其实，《阿凡达》算不上一个烂游戏，但是因为电影而造成的极高关注度和期待度，还有两者无法忽视的差距，使得游戏显得更加不堪。在游戏的过程中，强忍着重复任务的无奈，一步步走下去，就是为了亲自看看这美丽的潘朵拉星。

这就是《阿凡达》，不管是游戏，还是电影，是一场美梦。简单的故事，华丽的外表，你不能说它没有艺术性，那美丽的画面就是它的艺术性，幻想力就是它的魔力。抛开剧情，单在技术层面夸夸其谈，是以偏概全；非要将剧情从画面中剥离出来寻找故事的人，是偏执。就像随处可见的宣传海报中，纳为人深邃的眸子直直地盯着你，牢牢地吸引你，那种对自由、对神秘的世界、对飞翔的渴望，是每个人心底不安的骚动，当释放出来时，你看到美丽，看到自己。

新形态战争游戏？

拆弹专家的启示

电影一直是游戏的风向标，，二战电影给了游戏制作人众多的启示，《拯救大兵瑞恩》的诺曼底登陆场面衍生出了《荣誉勋章》，《兵临城下》启发了《使命召唤》的狙击关卡，但是这些给游戏以启迪的备受瞩目的战争片都是以枪战为主，通过火爆的战争场面表现战争的残酷，而枪战也更容易在游戏中表现。

《拆弹部队》虽有少数的战斗场面，但是更多的笔墨都用在描述三个主角之间的关系上，战争的压力在这三个人以及他们周围的人身上产生了何种影响是电影的核心，观众乐于在普通的剧情片中体会这种压力和微妙的人际关系，而想从一个发生在战场上的战争片中获取的，则更多是刺激惊险的动作或枪战场面。《拆弹部队》的成功自然为今后的战争电影指出了另一条出路，与此同时，是否会衍生出不一样感觉的战争游戏呢？把游戏主角设定为远离枪林弹雨的纷乱战场的一名特种兵，同时也让他承受生死边缘的巨大压力。之前推出过一些拆弹的解谜游戏，但是远远没有《拆弹部队》的这种感觉，如果制作一款拥有像《超执刀》一样的紧促剧情和精彩谜题的“和平”战争游戏是否会有市场呢？

《拆弹部队》2008 年上映以来反响并不强烈，电影的节奏缓慢，没有商业战争片惯用的伎俩，整体看上去更像是描述军旅生活的纪录片，避开了各种鲜明的政治观点和教科书般的说教，以军人的视点讲故事，说感情，不管真实的伊拉克战争是何种情景，也不管美国大兵在伊拉克的现实生活又是如何一种状况。这电影给人的感觉就是直接，最起码“像真的”。对电影并无大肆的宣传，投资与《阿凡达》相比简直九牛一毛，票房也惨淡无奇。但正是这样一部没有大场面的干干脆脆的电影，串联起的一连串拆弹故事，随着时间的推移，却受到越来越多的媒体好评，甚至被誉为“近乎完美的战争电影”（near-perfect war film），2009 年一路拿奖拿到手软，想必会有越来越多人渐渐看到它的优秀。而那些没有太多枪炮对轰的战争游戏也许在不久的将来就会与大家见面。谁知道呢？



小岛秀夫的电影梦

拆弹噩梦



众所周知，小岛秀夫一度以电影的要求制作着《潜龙谍影》系列，对战争的反思深刻醒人，揭示战争的残酷和无奈，一直贯彻着反战的主题。看着《拆弹部队》中的主角——美军拆弹专家William James穿着防爆服的样子是否能想起在《潜龙谍影2》中作为BOSS出场的Fatman呢？

Fatman的名字来源自在日本长崎投掷的“胖男孩”（Fat Man）原子弹，他是Dead Cell的成员，爆破专家，身上穿着样式略有不同的防爆服，体型稍胖，但是脚踏轮滑鞋，因此行动迅速。在二代主角雷电接触到Fatman后，任务就是拆掉安装在Shell 1核心周围Strut内的炸弹。Fatman的导师Peter Stillman——另一位炸弹专家一直协助雷电。这一对师徒是安装炸弹的专家，自然也是拆弹的专家。

雷电要使用感应器（Sensor A）寻找数个C4炸弹，炸弹所在区域会在雷达地图上以黄色圆形标出大概位置，到达后仔细观察便不难发现隐藏的炸弹，之后用冷冻喷雾剂将炸弹冻住便可以避免爆炸，在Stuct A的最后一个炸弹无法用A感应器探测出来，需要使用B感应器（Sensor B）寻着炸弹发出的“滴滴”声寻找，在400秒倒计时内这“滴滴”声犹如死神的呼唤。最终，雷电在水池上方的小潜艇底部找到炸弹并成功冷冻。

不过这些炸弹都是假冒的诱饵，两个核心和地下室都分别安置了炸弹，那才是Fatman的目标。炸弹爆炸，恩师死在爱徒手中，地下室也因爆炸充满海水。雷电最终在直升机停机坪与Fatman正式交锋，一边拆掉他在货箱间布下的炸弹，一边攻击他。当Fatman最终倒下之后，他告诉雷电还有最后一颗炸弹。雷电将他沉重的身体拖开，在Fatman身体下面发现了这最后一颗炸弹。

整个拆弹的流程紧张，寻找炸弹的过程在第一次玩时非常有趣，可惜的是二周目就会稍显繁复。不过Fatman的炸弹圈套和弑师之伤却甚是经典，肥胖的身材加上绿色的防爆服给人留下深刻的印象，算是声势浩大战线绵长的一次BOSS战，一次拆弹噩梦。



童话的色彩

五彩气球的华丽冒险

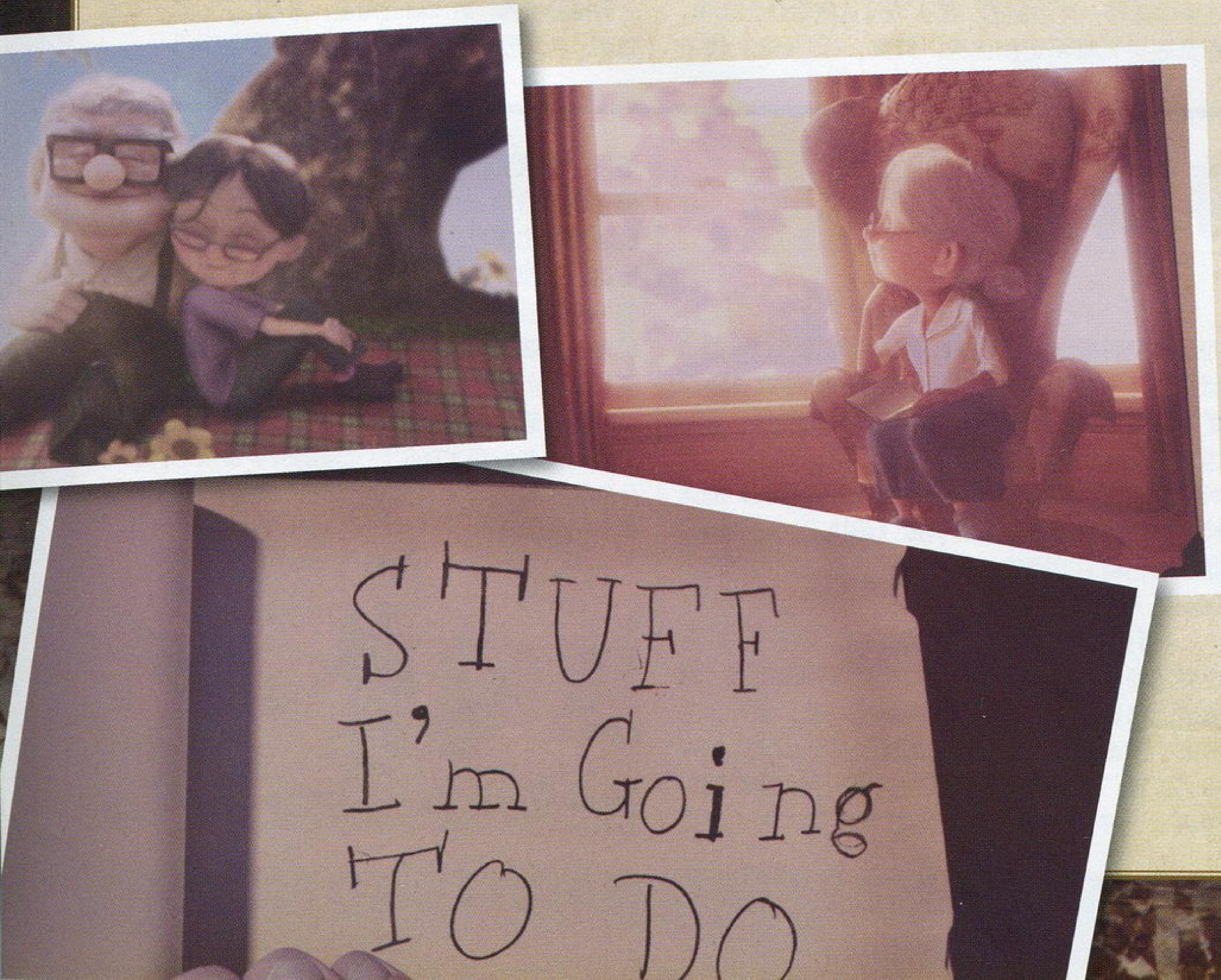
奥斯卡专业户皮克斯动画工作室以《飞屋》再次捧得最佳动画长篇的奥斯卡小金人，这是皮克斯第五次捧走这座小金人儿了，顺便还带走了最佳配乐奖。之前得奖的动画是《海底总动员》（Finding Nemo）、《超人总动员》（The Incredibles）、《美食总动员》（Ratatouille，又名《小鼠大厨》）、《机器人总动员》（WALL-E，又名《机器人瓦力》），这次是《飞屋总动员》，啊不，这次是《飞屋环游记》。国内的译名总喜欢“总动员”，那样比较喜庆。

这毫无意外的归属让人放心，这是一个追逐梦想，脚踏实地生活的温暖故事，男孩卡尔和女孩艾丽的梦，撑起他们的天空——去天堂瀑布！那是女孩在和男孩相遇前的最大的愿望，他们在彼此相遇的那间屋子中生活，女孩将生活的点滴继续记录在自己的画本上。时间日复一日，生活年复一年，他们辛勤工作，存钱去天堂瀑布旅行，当镜子中的彼此都不再拥有年轻的脸庞，他们也终于握住了去南美的机票，可是生活总是充满不幸，艾丽病倒，过世。卡尔又孤身一人。

以上的剧情发生在电影开场的15分钟，快速的剪辑，让女孩的一生显得如此短暂，充满阳光和欢乐笑脸的画面又让人感到如此温暖。

后来，卡尔和小男孩罗素乘坐飞向天空的飞屋到达南美，找着飘在空中的飞屋寻找自己的偶像查尔斯，却发现心目中的偶像只不过是一个已经神经质的老人。冒险并不尽如人意，失落的卡尔翻开妻子的画本——《我的冒险之书》，他看到照片中年幼的艾丽快乐的笑脸和曾是孩子的他们一起做过的事情的记录和伟大冒险的计划，中间的一页上，艾丽用幼稚的笔触写出“我要去做的事情”（STUFF I'm Going TO DO）。卡尔长长地叹了一口气，以为那后面定是更多未能实现的冒险梦想，然而映入眼帘的是他们结婚的照片，还有更多——午后阳光明媚的花园、相拥的快乐舞蹈、生日烛光后的亲吻、带着花镜的卡尔将蛋糕递到艾丽手上、两人在草地上喂食鸽子……最后是一句留给卡尔话“谢谢你送给我的冒险，现在，去迎接新的冒险吧！——爱你的艾丽”。

在第一次看到这段时，我几乎留下眼泪。对于女孩，什么才是真正的冒险？梦是美的，就像美丽的童话，总是色彩丰富，而附属于时间的生活，我们抓不住时间，只能抓住身边的人，一起静静地度过的一生，才是真真正正的冒险，那冒险中没有悬崖峭壁，没有巨大的怪兽，有的只是甜甜蜜蜜，简简单单，实实在在。就像五彩的气球，它们每个单独的个体都通体浑圆，色彩简单，聚在一起，五彩缤纷，能带着人的心飞上天空。没有说教，没有主旋律，说的都是最简单的生活，最纯粹的感情，皮克斯总是用小人物的纯净的眼睛看大大的世界，那通透如水晶的眼睛涌着泪水。



轻松自在

拽着气球蹦蹦跳

《飞屋环游记》的游戏选取了卡尔和罗素寻找天堂瀑布这一大段冒险，而电影中这一段冒险都是为了衬托剧情中艾丽对冒险的认识，并以此华丽的冒险衬托出生活更华丽的冒险的意义，可是游戏中对卡尔和艾丽的爱情故事却没有太多描述，电影原本的精华就这样被生生剥去，虽然丰富，但也算是拿果肉来哄一下小朋友，真正可以再开花结果的果核却买椟还珠地置之不理。

再说游戏本身，游戏的即时演算画面远不如精雕细琢的动画本身绚丽，人物和场景造型比较简单，关卡设计有动画的影子，但是却没有动画中那充满生活中温暖情怀的细节。解谜部分比较单一，主角拽着悬在空中的飞屋，在关卡中蹦蹦跳跳再推推石头，配上几场丛林BOSS战，整体看上去就是一款没有什么新鲜元素的普通平台动作游戏。游戏强调的是双人合作，控制老人卡尔和小孩罗素这两个对比鲜明的角色，如果看过动画的话，性格不同的一老一少利用不同的能力协力前行，亦或并肩推动巨石，还算有一些乐趣。解谜和战斗难度都非常低，适合与家人、朋友同乐。其中比较有意思的细节是游戏的收集要素——“卡尔的纪念品”，细心的朋友不难发现，这些纪念品都是动画中飞屋里的摆设。

皮克斯的作品都不是专门针对小孩子的动画，不同年龄段的人在动画中都能找到让自己的心湿润的催化剂。不过单看那人文关怀的精华也确实很难在游戏中表现出来，于是干脆大胆撇开，轻装上阵，全平台发展，能让更多的人拽着气球欢乐地回味那场华丽的冒险，就足够了。

如影随形



科幻和动画是最容易改编成游戏的电影题材，剧情相对简单，人文关怀和文艺性相对其他类型的电影相对较弱，从各方面看，其各种属性都和游戏有着几分相似，人物和背景设定吸引年轻人的眼球，而这些年轻人，也多是游戏玩家。如果是以超级英雄或童话世界为主题，那么不用太多改动就可以直接将电影的各种设定用在游戏中，而且两者联系紧密，相辅相成，互相推广。

不过一般情况下，这种捆绑关系下的游戏都是电影的附属品，制作周期短、经费少，算是借助电影的影响力小小地捞一票。动辄百万套的销量，让任何生意人都不愿轻易放弃这块市场。如果离开电影，那玩家便失去了购买这些游戏的最大理由。不过一个愿打一个愿挨，看完电影，笑过、感动过之后，控制电影中的角色在电影的场景中亲自走上一走，那种可以以不同的视角观察电影中的场景的各个角落的感觉，能让电影激发出来的感情更充分地在身体里扩张，也让电影的心情保持的时间更加长久，算是一种纪念。

当然这其中也有不少素质优秀的作品，去年的《金刚狼前传》、《守望者》等游戏，就算单独拿出来也是值得一玩的游戏，而借着《蝙蝠侠 黑暗骑士》的热潮，基于漫画原著的黑马作品《蝙蝠侠 阿克汉姆疯人院》跑得更快更远。而像电影大受好评的《机器人瓦力》、《钢铁侠》、《变形金刚》这些作品的游戏版则完全属于捞钱的商品，不是没有优点，而是那光亮太小太小，完全不及电影精彩程度的十分之一。电影改编游戏，不是做不好，而是不好好做。在市场需求和开发周期决定一切的年代，很难让绝大多数以生存和盈利为目的的游戏厂商端正态度，将全部精力120%地投入到一款从制作之初就已经将活动范围限定在电影画出的指定圆圈内的作品。

另一方面，就像文学、绘画、音乐和古老谜题等艺术一样，不断进化的电影给游戏提供着越来越多的灵感，当电脑技术足够发达，实现电影中的大魄力场景成为可能时，游戏的电影化便是顺应潮流之举。其实，从FC时代的《最终幻想》开始，坂口博信就尝试用电影的手法讲述游戏的故事，用过场动画表现游戏的剧情，这本身就是一种电影化的手法，在过场中，游戏才从玩家亲自控制的机制中转身一变完全成为游戏导演讲述故事的形式，玩家开始了“看”的过程。

电影和游戏之间最大的区别就是讲述者和观众之间的关系，对于电影，意向的传递是单向的，观众要做的是欣赏；对于游戏，对象之间相互影响。游戏作为互动的产物，观众和讲述者的身份在游戏时总是在变化。游戏的制作人、玩家和看玩家玩游戏的人三者中，处于中间的玩家的位置最微妙，他既是制作人的观众，又是瞧游戏的人的讲述者。制作人是瞧游戏的人的讲述者，但是他讲述的东西和玩家的思维进行融合后，将一个新的东西呈现在屏幕上，故事、画面、声音，发生了不确定的变化，“无限的可能性”是游戏的魅力所在。

2008年的《潜龙谍影4》搭载了长度上前无古人的游戏剧情。索利德·斯内克的传说在精心制作的十几个小时的故事中完结，电影式的运镜、分镜堪称完美，娓娓道来的故事中洋溢着日本人独有的内敛和激情，跨度达数十年的宏大故事对战争和战争中的人的刻画淋漓尽致。不过游戏实际“玩”的部分相对来说实在太短，所以也受到很大争议，尽管如此，小岛秀夫带领小岛组用心完成的这款20年总结性质作品，让我们看到终极的“游戏电影”。

2009年，做得最好的《未知海域2 纵横贼道》，以其超凡脱俗的惊人画面，好莱坞式的轻松幽默剧情，《夺宝奇兵》式的的冒险剧情，一举横扫游戏界的各大奖项，不管是销量还是口碑，全都达到了业界的顶峰。美国互动艺术与科学学会（The Academy of Interactive Arts and Sciences）一年一度评选的AIAS游戏大奖，被称为游戏界的“奥斯卡”，最近一届——第十三届“游戏奥斯卡”中，《未知海域2 纵横贼道》包揽十余个奖项傲视群雄，这是电影化游戏的胜利，当然这也是顽皮狗终极的技术力、诚意和艺术水平的胜利。

2010年，《暴雨》为电影化游戏展开新篇章，这是一款完美的互动式电影。将游戏电影化，互动式电影似乎才是最有力的表现方式。单纯的过场动画电影化虽然更容易把握整体的艺术性，也更容易让作者讲出一个好故事，但是这样一路走下去，会逐渐丢失掉游戏本身的魅力，也就是那种无限可能性的不确定性。

电影是线性的，当观众坐在银幕前，导演便得到了全部的掌控权，你顺路前行，看到眼前的一片花海，但是你只能就此停步，驻足观赏。

游戏是树形的，当玩家从根基出发，会有各种选择和突发事件，每个枝杈都能结出一颗漂亮的果实，你可以摘下来，品尝每一个的不同味道。

如果一款传统游戏如影随形般附着在其他艺术形式上，如藤蔓般婉转向上，也许是能借助该艺术形式达到一定高度的，但是如若失去了自己作为游戏本身的灵魂，则会失去越来越多的拥护者，尤其是本来就跻身电影与游戏两个领域的受众们。

游戏为了达到更优秀的电影化效果而高清化是势在必行的结果，大众在高科技轮番轰炸下逐渐干枯的新鲜感这次被《阿凡达》重新激起，这里程碑式的3D效果电影开创了新的时代，电视、游戏也便跟风效仿，连任天堂也按奈不住公布3D视觉效果新掌机。有限的精力，根于传统的创造力，在猛地跨上一个台阶之后能做到何种程度？在技术已经让人咋舌的《阿凡达》面前，奥斯卡还是闲庭漫步般走到《拆弹部队》面前，将自己的礼物倾囊相送。次世代高清化已经为游戏开发商带来了巨大的压力，游戏制作成本一再提升，但是这一轮的新鲜感会坚持多久呢？当你过了寻求刺激的年代，当你翻开自己的“冒险之书”，哪些才是永记于心的感动？

我想，每个人都有不一样的答案。不过没关系，你可以选择一条枝杈前行，尝尝前头的果实的味道，记在心中，并告诉周围的人。



胜负师：我在《战神III》之前通关的动作游戏是今年年初发售的《黑暗血统》，这款游戏让我回想起当年对着 GBA 小屏幕玩《塞尔达》的日子。一款原创又充满“致敬”味道的游戏，评论界给予了不少的鼓励与宽容，而作品的整体素质也总算对得起玩家的支持。本来我还想推荐一下的，没想到太刀同学与我所见略同，除了对游戏发表了一些自己的看法，还十分有爱地写了点剧情概要。至于风间仁，上期与我合作制作了“《铁拳》系列”的回顾之后，似乎还不过瘾，这次又来为大家介绍《铁拳》在海外的发展环境及赛事情况。两位都是有心人啊！自由谈需要这样的有心人。（投稿及意见信箱：tt@ucg.com.cn）

黑暗骑士的审判日

最初和大多数人一样，我也觉得《黑暗血统》（Darksiders）是一款“战神 like”游戏——只不过它并不是一个纯粹的神话世界观，而是糅合了经典神话和科幻要素，也就是现在已经滥大街的“穿越”类游戏。然而，拿到游戏后越玩越觉得不对劲：虽然游戏基本的战斗系统走的是《战神》路线，但是它的谜题设计、升级方式、副武器概念等等等等，完全就是《塞尔达传说》嘛！这样一来，我对这款游戏的兴趣从“普通”立刻提升为了“关注”，通关之后便写下此文与各位分享。

完全剧透注意！

出于个人玩游戏比较重剧情的习惯，先来简单说一下故事大纲。

在《黑暗血统》的世界里，天堂和地狱的大军自古以来就进行着激烈而没有终结的战斗。为了保持双方势力的均衡，一个被称为“焦炎评议会”的组织成立了。这个组织规定，天堂地狱之外的人类世界会在他们双方的战斗中扮演重要的地位——当人类世界的七个封印全部被破坏时，评议会的使徒天启四骑士就会降临战场，终结双方的战斗。

在现代的某个时间里，天堂和地狱又一次在人界展开激战。战斗中，天启四骑士之一的 War（游戏主角）被召唤到人类世界。他在战场上遭遇了天使军的统帅阿巴顿，却发现约定中的第七封印并没有破坏——他并不应该在此时被召唤：正如他的其他 3 名同伴一样，不该出现在战场上。这时，一个巨大的魔物出现，秒杀了阿巴顿。War 虽然企图进行反抗，却突然失去了力量，同样丧生在魔物手中。

当 War 再度恢复意识时，他发现自己正在接受评议会的审判——理由是他提早把天启审判带去了人间。评议会打算将 War 处以死刑，而 War 却提出要重返人间，以查清究竟是谁提早发动了终末之战，究竟是谁把他召唤到了人间。他发誓会查清真相，并且全力恢复天堂和地狱的平衡。经过权衡之后，评议会答应了 War 的要求，但是却指派了一个监视者跟随其左右——一旦 War 企图背弃自己的任务，监视者随时都能够杀死他。

当 War 再度回到人间时，时间已经过去了一百年。昔日繁华的人类世界如今成为了一片废墟，人类大多数都变成了丧尸。地狱军占据了人间，各处都徘徊着地狱的魔物；而失去了领袖的天使军至今还在各处逡巡。按照评议会的指引，War 找到了恶魔商人瓦格林，向他寻求帮助，以期找到前往幕后黑手“毁灭者”所盘踞的黑魔塔之路。在满足了贪婪的需求之后，瓦格林告诉 War 去寻找一个反叛毁灭者但是却被打败并关进牢狱的强大恶魔——萨玛艾尔。

从鲜血牢狱中重新获得自由的萨玛艾尔告诉 War，黑魔塔被毁灭者的四名亲信守卫着。只有当 War 击败了这四名守卫并把它们的心脏带回来给萨玛艾尔，他才能替 War 开启通向黑魔塔的道路。作为交换，萨玛艾尔则会帮助 War 逐渐恢复他往日的力量。于是，War 不得不前往各地击杀守卫者，然后把它们的心脏带给萨玛艾尔。然而，事实证明，所谓的守卫者和黑魔塔一点关系都没有，萨玛艾尔只是利用 War 来取回自己被封印的力量而已。不过，萨玛艾尔最后还是遵守承诺替 War 打开了通向黑魔塔的传送门，并且告诉他：“我们还会再见的！”

在黑魔塔，War 遇到了被囚禁的死亡天使阿兹拉艾尔。阿兹拉艾尔向 War 忏悔，因为正是他和阿巴顿秘谋提早发动了终末战争以便掌握先机战胜邪恶的地狱恶魔，但是阿巴顿却过早战死，导致所有计划的失败。当 War 认定真相已经大白之后，决定终止自己的任务。可是监视者却利用自己的能力强迫 War 继续战斗，直到天堂和地狱的平衡被恢复。因此，War 不得不杀死毁灭者以及其他一切有关的人，而为此他必须将阿兹拉艾尔从牢狱中解放出来。

在杀死黑魔塔的守护者——毁灭者最强大的亲信 Straga 之后，黑魔塔开始崩坏。阿兹拉艾尔则用自己的能力将 War 带到了传说中众神的世界——已经被遗忘的伊甸园。按照阿兹拉艾尔的指示，War 在伊甸园深处找到了知识之树。知识之树让 War 看到了阿巴顿战死之后的情景：一个神秘女性诱惑阿巴顿永远成为天堂的仆人或去统治地狱；在认识到不管怎样自己都已经无法回头之后，阿巴顿选择了成为地狱之王，并堕落成了一头巨大的魔龙——也就是所谓的毁灭者。之后阿巴顿找到了第七封印，将它放在了自己的保护之下，无人可及。知识之树的幻像还预言了现在天使军的统帅乌利艾尔将会带领大军挑战毁灭者，但是会被击败。同时，War 还从幻像中发现：焦炎评议会早已预见整个事件的过程和结果，并且认定只有天启骑士才能杀死堕落的阿巴顿；但是他们也知道天启骑士决不会放弃自己的荣誉去暗杀阿巴顿，于是他们故意让阿巴顿成功地提早发动终末战争并召唤 War 到人间——这样，他们才能够用莫须有的罪名去指控 War，而 War 一定会为了洗清这个耻辱重返人间并完成评议会真正的目的。


▲引诱阿巴顿堕落的 Lilith，被删除的 BOSS。

War 还看到另一个幻像：监视者用剑从背后刺杀了他，而这把剑正是传说中的末日神剑。阿兹拉艾尔指出，末日神剑正是破坏第七封印、杀死毁灭者的惟一方法。但是神剑现在已经被毁灭者破坏，目的就是为了阻止天启骑士用剑杀死自己。在阿兹拉艾尔的帮助下，War 找到了散落在各地的神剑碎片，并把这些碎片带给了锻造大师乌瑟恩。乌瑟恩正是末日神剑的制造者，这一次他又重新修复了这柄强大的神剑。同时，乌利艾尔已经从 War 口中得知了真相，率领大军前去挑战毁灭者，并且如同预言一样被打败了。接着，War 来到毁灭者的面前，击败了魔龙，把阿巴顿打回了原形，并最终杀死了他。

第七封印终于落到了 War 的手中，但是监视者却突然出手偷走了它，因为它知道一旦 War 完成了所有任务一定会掉转头来对抗评议会的。就在监视者打算杀死 War 的时候，乌利艾尔用末日神剑从背后刺进了 War 的胸膛——就仿佛预言的一般，只不过下手的并非监视者。这一击完成了她之前和 War 的决死誓言，然后她又破坏了第七封印并砍掉了监视者的手臂，这使得 War 摆脱了监视者的控制并满状态原地复活！

乌利艾尔告诉 War，她欠他的已经两清了，从今往后她必须按照自己的职责去和身为天启骑士的 War 战斗。同样，地狱的魔物们绝对也不会放过他！至于评议会，由于 War 杀死了监视者，自然也不会坐视不理。

乌利艾尔问 War，他是否能够独自一人继续这场新的战斗。War 举起手中那个破碎的第七封印回答道：“我并不是孤身一人。”远处的天空上，三个巨大的火球从天而降，真正的终末战争才刚刚开始！



本栏目文章仅代表作者个人观点

对系统的一些看法



▲天启四骑士有三个还没有出场，游戏系列化之路才刚刚起步。

剧透完了，下面就来说说游戏的系统吧！

在玩这款游戏的时候，很多人都会说“这战斗像《战神》”、“这爬墙动作好像《波斯王子》”、“这谜题好像《塞尔达传说》”……的确，这是一款大杂烩的游戏，你可以在游戏中找到很多其他热门大作的影子。或许有人会说它“没创意”、“缺少原创”，但是正所谓“天下文章一大抄”，又有几个游戏能够真正做到完全原创呢？《黑暗血统》能够在欧美媒体中获得相对较高的普遍评价，不是因为它“抄”了多少游戏的要素，而是因为它把这些“抄”来的要素很好地融合在了一起。

大部分玩家可能会认为这款游戏的核心部分是在“抄”《战神》，不过我和游戏的制作人却有相同的看法：这是一款向《塞尔达传说》致敬的作品。开放式地图、HP和MP的升级方法、道具和迷宫的设计思路，只要你玩过几作《塞尔达传说》，不难看出两者的相似性——就连界面都有几分相似：两个游戏右上角都是装备／道具面板，可以清楚地看到当前装备中的物品并进行快速切换。《黑暗血统》的BOSS战也很“塞尔达”，玩家在面对BOSS时更多的时候是在观察BOSS的弱点，探索如何进行攻击，是偏“静”的战斗；而不像《战神》等动作游戏那样和BOSS进行肉搏。

至于杂兵战部分，明眼人都可以看出《黑暗血统》和《战神》等游戏的相似性：多武器切换、连击系统、QTE终结技……有人说这款游戏的手感不如《战神》好，对于我来说杂兵战部分的最大问题是和迷宫解谜以及BOSS战部分的脱节。在《塞尔达传说》中，动作要素相对来说没有那么重要，不论是杂兵战、BOSS战还是迷宫解谜都要求玩家活用手中的道具——再难的敌人也都有专门克它的道具或是战法。而《黑暗血统》不是，当War面对杂兵时，更多的是在硬拼，而基本上没有什么针对每种敌人的特效武器或者招式。这导致在面对某些皮厚的高级杂兵时，战斗往往比BOSS战还要困难。

不知道国内玩家是怎么看的，我看到网上有些说《黑暗血统》比《塞尔达传说》要好玩。这或许是因为多年来《塞尔达传说》给人一成不变的感觉的缘故？不过以我个人的观点来看，它要走的路还很长。



▲删除的BOSS之二，从头部饰品来看似乎是焦炎评议会的成员。

不可否认《黑暗血统》是一款很出色游戏，是2010年伊始的一匹黑马。当然，这并不意味着这就是一款完美的游戏。正如很多人指出的，这游戏想要成为一个更大的品牌，还需要更多的原创东西。借鉴别人的创意、向经典致敬都是可以理解的，但是如果只有借鉴和致敬，我们还能看到什么新东西呢？另一方面，大作之所以成为大作，除了创意之外还应当注重细节，《黑暗血统》在地图察看、系统菜单使用上还有很多不完善之处，用户体验做得并不是太好。比起《塞尔达传说》和《战神》这两个已经自成体系的作品，《黑暗血统》才刚起步，还有很多发展空间。现在厂商已经决定继续拓展这个品牌，希望今后能够看到更加出色的后续作品——不管它能不能超越《塞尔达传说》，我都会支持的！

文 太刀

铁拳海外发展与赛事简介

在游戏故事中经常将世界搅和得纷乱复杂的“《铁拳》系列”在现实世界的人气也同样是世界规模的。简洁而又有自在的操作性、漂亮的画面、华丽的效果、追求极限快感的音效……这些全部都是它获得人气的要素，而最重要的是，游戏所带来的快乐是不分国界的。曾作为日韩混合队伍参加斗剧比赛并以破竹之势挺进决赛的韩国玩家ソョンドリ说：“虽然我们国籍不同，但却因为喜爱同一款游戏而成为了伙伴。铁拳玩家中没有日本人、韩国人之分，因为我们都是相同的‘铁拳人’。”下面就为大家简单介绍一下韩国和新西兰的铁拳人，看看他们的周边环境和游戏氛围是怎样的。

文 风间仁

韩国 铁拳王国的E-SPORT之梦

韩国是日本之外最为强大的铁拳王国。韩国拥有严谨的职业玩家制度，在宣传《铁拳》的方式也与日本有所不同。

专门制作有线电视节目的MBC GAMES有一档以《铁拳》为题材的人气节目《铁拳CRASH》。该节目的形式是播放3对3组队战的《铁拳》大赛的比赛实况。每年开设三季，每季都在韩国各地的街机厅选拔16支最强队伍争夺总冠军，而每周的决赛阶段比赛都将通过MBC GAMES播放。最终的决赛结束后，参加决赛的优秀选手们还将展开激烈的个人战。值得注意的是，该比赛是获得韩国职业玩家认定机构KeSPA（韩国电子竞技协会）官方认证的比赛，因此比赛成为众多梦想着成为职业玩家的年轻人们角逐的战场，这些精彩比赛的转播也吸引了观众的兴趣，从而使得《铁拳》的人气不断提高。该节目甚至还创造了韩国有线电视的收视率纪录。

目前该档节目获得KeSPA认证的时间还不长，因此还没有通过该节目而获得职业玩家资格的选手，但我们有理由相信，随着《铁拳》人气的不断攀升，今后必将会有实力强劲的职业玩家诞生。



▲高举书写奖金额牌子的优胜者们，高额的奖金无疑是最直接的刺激。



▲从精心装饰的舞台到专职主持人以及美女司仪，无一不体现出该节目制作上的专业程度。

新西兰 太平洋孕育的铁拳文化



▲铁拳开发团队的原田与选手们的合影。



▲精彩的比赛吸引了大量的与会者驻足观赏。

2009年10月25日，ACG大会Armageddon Expo（末日战场）在奥克兰召开，这在新西兰同类型展会中拥有着最大的规模。

在该展会中，召开了《铁拳6 BR》大赛（TEKKEN6 BLOODLINE REBELLION INTERNATIONAL COMRETITION 09 INTERNATIONAL FINALS），此次比赛由本部设在澳大利亚的Leisure & Allied Industries Group（简称LAIG）的新西兰子公司COIN CASCADE主办，本次大赛的最大特点就是由各国派出代表参加，这些代表是通过在各国展开预选赛而选拔出来的选手（澳大利亚、夏威夷、菲利宾各1名、新西兰2名），这也只有店铺覆盖多个国家及地区的LAIG才有能力实现。

另外，选手中还有不少韩国玩家，这大概是由于预选赛开展的地区韩国留学生较多的缘故。虽然目前当地玩家与韩国玩家的实力差距很大，但随着“《铁拳》系列”在太平洋地区逐步普及，当地玩家的水平可以说是以突飞猛进的速度在提高。太平洋地区玩家接触“《铁拳》系列”的时间还比较短，或许数年之后这里诞生能够挑战日本、韩国地位的一流玩家，改变铁拳世界的格局。

ENTER THE GAME

多边共享区

ENTER THE GAME

胜负师：和同事吃饭的时候谈到近期看的电影，居然不约而同地谈到了《十月围城》、《锦衣卫》、《花木兰》、《苏乞儿》等国内影片。实话实说，这些片子中的武戏场面大都做得不错，甄子丹就不说了，就算是偶像剧演员也都能在武指的教导下做出些漂亮的架势，一些技术活儿是到位了。只是文戏方面要不输在剧本，要不雷在台词，表演上“本色”演出居多，看演技还不如把武戏倒回去多看两遍。当然，某个在电影院看小燕子装“纯爷们儿”的小编就没那样的条件了，还只能看在几十块钱票价的面子上连说“片子还可以”，啧啧！



上期的《铁拳》15 周年纪念特辑又勾起了不少编辑和玩家的“打铁”回忆。我们都知道，“《铁拳》系列”的一大魅力在于个性丰富的角色，他们和她们经常跨越作品之间的制约，穿越到其他作品中，下面就为各位介绍一下有铁拳角色乱入的游戏吧。

多边小百科

GAMEPEDIA

客串登场

街机《超级世界球场》系列

（1996 ～ 2001 年）

国内玩家比较陌生的一款街机游戏系列，在日本曾拥有很高的人气。从 1996 年之后包括《铁拳》在内的众多 Namco 游戏角色均在本作中登场，甚至熊曾经拿着巨大的鲑鱼代替球棒上场击球。《铁拳》的标志性角色三岛平八从 1996 年开始就作为“东京 Namco 全明星队”的一员登场，虽后来这支球队不断经历角色更替，但直到 2001 年，系列的最后一个版本，平八大叔还是一直稳坐 4 号的主力位置。



2001 版

多平台《灵魂能力》系列

（1998 年～）

Namco 旗下另一款 3D 格斗大作，与“《铁拳》系列”拥有同样良好口碑的《灵魂能力》大伙应该就很熟悉了。“宇宙忍者”吉光从最初的客串，到现在已经成为了这部刀剑格斗系列的个性角色了。其实严格来讲这个吉光并非是《铁拳》中的吉光，而是吉光所率领的万字党的初代首领，就连一只假手的设定也与《铁拳》中的吉光相同，是否有血缘关系不得而知。另外，平八也曾在家用机版《灵魂能力 II》中参战。



PS2《Namco X CAPCOM》

（2005 年发售）



这是一款汇集 Namco 和 CAPCOM 两家公司大量人气角色的 S · RPG 作品，登场平台为 PS2。在本作中，有众多“《铁拳》系列”的角色出场，各种招式设定甚至角色出场时的音乐都忠实于原作。除了游戏封面中担任中心角色的风间仁之外，其他登场的《铁拳》角色还有平八、恶魔一八、豹王、铁甲豹王、斗神、原型杰克等。

PS2《君临都市》

（2005 年发售）

以虚构城市为舞台，描写黑帮之间争斗的 PS2 原创动作游戏，街头乱斗的感觉无比爽快。由《铁拳》和《灵魂能力》小组合作开发，因此在游戏中可以看到很多这两部作品中的经典招式。《铁拳》全系列作品中均不会缺席的洛和保罗作为与故事主线无关的隐藏角色客串出场，在魑魅魍魉群集的城市中，一展他们强大的实力。



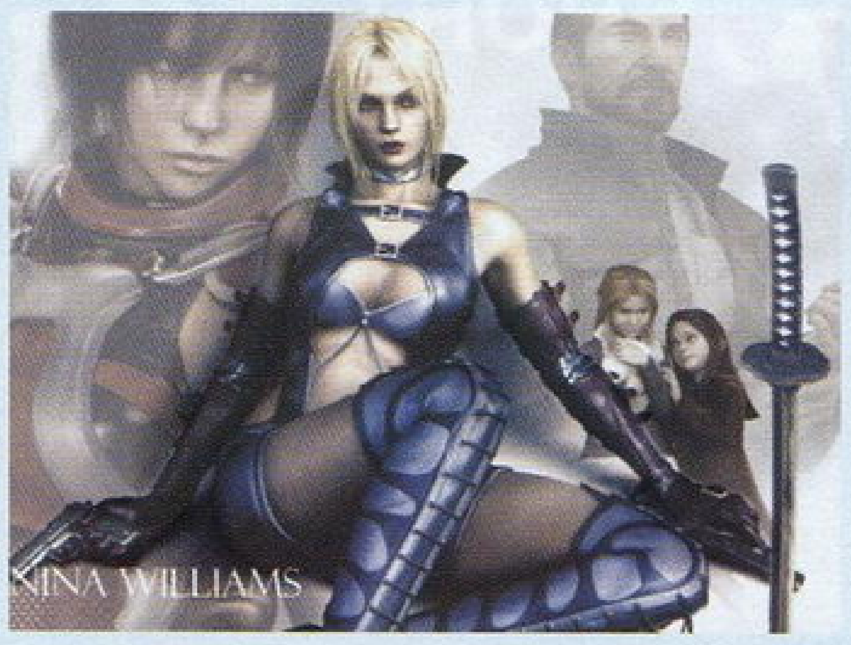


外传作品

PS2《慢性死亡 铁拳尼娜》

（2005 年发售）

这次并非客串，而是以《铁拳》角色担任主角的 PS2 原创动作游戏，描写美女刺客尼娜与黑暗组织争斗的故事。游戏的系统非常独特，尼娜不仅可以使用暗杀拳法，还能使用冷兵器和枪械。游戏流程异常充实，大约需要 20 小时才能通关，而且还有中文版。同时登场的还有尼娜的双胞胎妹妹、同时也是仇敌的安娜，她们的父亲也出现在了回忆片段中。威廉姆斯姐妹的 FANS 不容错过，是一款值得《铁拳》玩家去体验的作品。



特别作品

GBA《铁拳 ADVANCE》

（2001 年发售）



这既不是客串也不是外传，这是在 GBA 上发售的《铁拳》作品，也是 Namco 公司的首款掌机格斗游戏。与近年推出的 PSP 移植版不同，GBA 版简直与原作天差地别，但玩起来还别有一番风味。3D 格斗顶级作品硬是挤进了小小的 GBA 屏幕，不过点阵画面构成的角色也给人以新鲜感，特别是关节技、连投等招式以 2D 动画形式表现还是很有想像力的。除了画面缩水，可使用的角色也少得可怜，初始角色只有 9 个，全部角色通关可以使用三岛平八。

最能代表铁拳的“脸”是平八？



除了上述作品，《铁拳》角色的客串作品还有很多，比如网球游戏《扣杀球场》等。这其中露脸次数最多的就得数三岛平八了，如果您是一位资深玩家，应该知道，竞速游戏《山脊赛车》的 DJ 席上、诊断游戏《异常调查》的动画中、射击游戏《铁板阵 3D/G》中都出现过平八大叔的面孔。三岛平八无愧于“铁拳王”的头衔，也只有他才有资格被称为铁拳世界的代言人。



英国游戏大赏揭晓



由于各方面的原因，国内玩家可能对于欧洲的游戏评论圈并不熟悉，所以这次就和大家一起去“2009英国电影电视艺术学院奖”的颁奖典礼现场，看看欧洲地区的玩家在选择游戏时会有怎样的偏好，什么样的游戏又会赢得评委们的青睐。由于篇幅关系，只收录了部分重点奖项）

主要奖项	获奖游戏
最佳动作游戏	未知海域2 纵横贼道
最佳网络游戏	FIFA 10
最佳音乐	未知海域2 纵横贼道
最佳掌机游戏	小小大星球 携带版
最佳联机游戏	求生之路2
最佳剧本	未知海域2 纵横贼道
最佳艺术效果	花
年度最佳游戏	蝙蝠侠 阿克汉姆疯人院

在全球好评如潮的《未知海域2 纵横贼道》虽然拿下了包括“最佳动作游戏”、“最佳音乐”、“最佳剧本”等在内的三个奖项，不过最大奖项“年度最佳游戏”却被拥有“电影改编游戏”划时代意义的《蝙蝠侠 阿克汉姆疯人院》夺得。在国内反响平平的《刺客信条Ⅱ》在所有奖项中实际上共获得了6项提名，即便没有获奖也已经给了厂商继续开发续作的信心，说不定厂商还会因此改变营销策略，将更多的宣传投放到欧洲市场上。

BAFTA 特别奖 宫本茂



因为目前任天堂在全球的家用机游戏市场拥有绝对的优势，所以宫本茂也接受了组委会颁发的特别奖。不知道眼尖的读者是否发现在他旁边的两位很熟悉呢？没错，他们正是知名节目《英国达人》的主持人（笑）！



▲《未知海域2 纵横贼道》无疑是本届的最大赢家。



▲《蝙蝠侠 阿克汉姆疯人院》主要工作人员合影。



▲给《小小大星球 携带版》颁奖的是英国知名节目《新鲜小玩意》的女主持人。

豆知识 英国电影电视学院奖

1947年由英国电影学院发起的评奖，设立的初衷是刺激英国电影业的发展，后来逐渐扩展到电视、电视技术、电视游戏、动画等文化传播领域。负责颁发奖项英国电影电视学院（简称BAFTA）是英国的一个非盈利机构，在苏格兰、威尔士等欧洲国家设有分支机构。



钢普拉诞生30周年纪念

3月19日，NBGI召开新闻发布会，纪念钢普拉诞生30周年。从1980年第一款高达模型（钢普拉）问世至今，NGBI已经在全球销售出4亿台钢普拉，在全球玩具以及模型领域缔造了当之无愧的“钢”之神话。



▲RG的特点正如它的名字一样，精致且真实。

除了一些客套的官方贺词，NBGI还在发布会上公布了两项重大计划。一是在现有的高达模型HG、MG、PG的基础上新增RG版（REAL GRADE）。RG版更注重模型的真实性，虽然只有1/144的小比例，但RG的精致程度却不亚于MG，同时保持了高度可动性。为了切实还原“真实”的高达，RG的外观部件较同比例的HG增加了两倍。但与此同时，RG内部的骨骼部件却比以前减少了1/10，大大降低了模型爱好者们在拼装时的难度。第一款RG模型“RG 1/144 RX-78-2 高达”售价2625日元，预定将于今年7月24日正式发售，而30年前的这一天也是首款钢普拉的发售日，因此非常具有纪念意义。

发布会另外一个重磅新闻则是NBGI决定将去年在东京台场展出的1/1等比例高达模型搬迁到静冈县。这台曾经吸引415万名游客前来参观的“RX-78-2 高达”，将配合同样为7月24日开展的“静冈玩具展”落户位于东静冈广场的新家。值得注意的是，NBGI还对再度亮相的“RX-78-2”在原有基础上进行了改装和升级，最显著的变化就是增加了右手的光剑以及遍布全身的新型灯光系统，即使去过台场FANS也同样有去静冈再度参观这台庞然大物的价值。身为高达迷的你，赶紧趁着这次的机会弥补一下遗憾吧！



▲全新的灯光系统让“RX-78-2”在夜晚显得十分霸气，其手中的光剑也很帅气。（概念图）

豆知识

钢普拉指的是在“《高达》系列”动画、电影以及小说中，被制成塑胶模型的MS、MA以及各种舰艇飞船等等。高达模型的英文为“Gundam Plastic Model”，简称便成了GUNPLA。



近期限定版赏析



▲限定版包装封面。

PSP	咲 Saki 携带版 “roof-top” BOX
原名	咲 Saki ポータブル “roof-top” BOX
2010年3月25日发售/Alchmist/8980日元	

《咲 Saki》又叫《天才麻将少女》，是去年红极一时的TV版动画，而PSP平台的同名游戏也终于在3月25日推出。作品本身的玩法并不算特殊，只要略懂日本麻将的规则便能轻松上手。有趣的是，游戏的限定版将附送三款麻将少女的扭蛋模型（分别为宫永咲、原村和、片冈优希），Q版的人物造型再加上乖巧的女仆制服，如此可爱的限定版一定会让FANS折服。除此之外，游戏的限定版还为玩家准备了一本设定画集，同样值得收藏。

游的限定版中赠送模型或者玩具早已不是新鲜事，相比单纯地送碟送画册，这类限定版具有更高的“可玩性”。不过小编也要提醒大家，模型不能只以图片为准，受成本与包装所限，限定版附带的模型通常体积较小，做工的精致程度也不高，和单独出售的手办、粘土、figma或者可动模型比起来有很大不同，所以FANS在购买前对此不要有过高的期待值。



▲《咲 Saki》扭蛋模型女仆制服版。（限定版中只包含模型本体）

限定版内容
《咲 Saki 携带版》游戏本体
《咲 Saki》扭蛋模型女仆制服版（3种）
《咲 Saki 携带版》设定原画集

报道第五弹!

不知不觉中"华立 · 街机新时代"栏目已经迈向了它的第五期，随着报道的一次次深入，相信广大玩家对《霸三国志大战》是越来越熟悉。《霸 三国志大战》是透过卡牌在机台上操控部队和敌方对战的游戏，除了考验玩家操控的技巧和临场的反应外，另外卡牌的组合也是影响玩家胜负的最重要的先天因素。本期内容便是要介绍在组牌时需要注意的重要知识，另外也会介绍名将良相齐聚的势力：蜀势力。



全亚洲最火红的卡牌街机登陆中国内地

组牌原则

就如同一般的卡牌游戏，《霸 三国志大战》在出战的牌组上有其最基本的规定，就是所有卡牌的武将 cost 总和不能超过 8。因此如何在这 8 点上限的规定内，组出好牌组就是一门技术了。不管怎样，有 2 点是首先要注意的原则：

1. 让武将 cost 总和尽量为 8

《霸 三国志大战》的武将 cost 事实上就是一种游戏平衡的设计，cost 越高的卡牌通常能力也越好。因此如果在组牌时，让自己牌组的武将 cost 总和少于 8，这样整体能力相较于对手就很容易处于劣势。



2. 避免使用超过 2 种势力的牌组

虽然《霸 三国志大战》必没有限制玩家牌组内的势力数量，不过势力数量却会影响士气表累积的上限值。一旦士气上限下降，就会影响到玩家计略释放的时机和策略(如计略连放的组合 combo)，甚至可能造成部分计略无法释放。因此在组牌时，尽量使用同一势力的武将是比较有利的，如果要混合势力出战的话，也不要超过 2 个势力。

所属势力数量与士气上限的变化

3勢力以上	最大士気	6
2勢力	最大士気	9
單一勢力	最大士気	12

2. 以主要计略为中心的组牌方式

在游戏中，除了近身肉搏的乱战外，另外更重要的就是计略的使用。因此在组牌时，可以先依据自己主要想使用的计略是什么，然后再搭配其他辅助、进攻或防守等卡牌。举例来说，可强化全体武力的号令型牌组，除了必须有号令计略的武将外，同时还可以搭配妨碍计略卡牌来保护己军，或是具有防栅、伏兵特技的卡牌来增强己军在发动号令前的防守能力。

3. 武力的计算

武力是影响部队战斗能力最基本的因素，当组好一副牌组时，建议第 1 步便是要检查自己牌组内各部队的武力。检视的重点有 2：

●总武力的高低，即每个部队的武力总和。如果在 20 以内就是属于低武力牌组；21 ～ 25 是属于平均型；26 以上就是高武力牌组。不论是高武力或低武力牌组，在打法和策略上就会不同。

●高武力(7 以上)部队与低武力(2 以下)部队的数量。通常会建议高武力卡牌可以摆入 1、2 张，作为战斗的主力，但如果太多张则会耗去太多的武将 cost 而导致配牌的灵活性不足。至于低武力部队，通常都是为了该张卡牌的计略。这类型卡牌最好也不要太多，否则会拖累整体武力的输出而难以抗衡敌军的强攻。



▲战斗主力的高武力卡牌。



▲重视计略的低武力卡牌。

4. 兵种的平衡

游戏中共有骑兵、枪兵、弓兵、攻城兵、步兵等 5 种兵种，其中以骑、枪、弓等 3 种最重要，也是最常见的兵种。每种兵种都有其特色和优缺点，甚至有相克的特性。因此除了少数的特殊牌组外，应尽量避免全部使用同一兵种的牌组，否则很容易被对方某兵种所克。这里所谓的兵种平衡，不是指全部兵种都要有，而是指尽量避免自己的牌组被特定兵种所克。一般来说，只要拥有骑、枪、弓其中两种即算平衡。



以骑兵为主体



以枪兵为主体



以弓兵为主体

组牌的技巧

介绍完了组牌的原则后，接下来要在介绍更进阶的组牌技巧。在《霸 三国志大战》并没有所谓最强的组合，因为每种牌组都能够找出相克的牌组来。所以在组牌时，应该要考虑的是为自己的战略所服务，以及牌组遭遇各种对手和战况的的应对能力。下面就介绍几个组牌时常用的技巧：

1. 先拟定作战策略再组牌

在组牌前先想好自己想要的打法，再因应自己作战的需求来挑选牌组。譬如说要打开场强攻型的玩家，那么牌组各部队的武力就很重要；但如果是要先守后攻，那么就要挑选具有初期防守能力和中后场爆发能力的牌组。

©SEGA

5. 决定卡牌的张数

牌组内卡牌张数的多寡也会影响玩家的打法和计略的选择。卡牌张数较少的适合使用超强武将单兵作战，而数量多的则需要群体作战。一般而言，新玩家比较建议用5、6张卡牌的组合，若过多卡牌会操控困难、不易兼顾；但过少则会失去卡牌搭配的灵活性，且由于卡牌张数少，每张变得很重要，使得操控的精准度要求反而更高。

势力介绍　蜀

在史实中，蜀虽然是三个国家之中较弱的势力，但却因为刘备的仁德和魅力，而吸引了许多超级将领愿意追随着他，最著名的莫过于五虎大将军和卧龙凤雏两大军师了。在《霸　三国志大战》中，蜀势力同样也拥有了多张高武力的卡牌，如关羽、张飞、马超等，同时再搭配上拥有最多优质个人强化计略和“复活”特技的角色，使得蜀军卡牌在单兵作战的能力上高人一等，非常适合新手入门。在兵种设定上，蜀军则是拥有比其他势力更多优秀的枪兵部队，搭配武将高武力的特色，使得蜀军在野战能力上占有优势。









技略特色：

1. 拥有许多优秀的个人强化计略，使得单兵作战能力一流。
2. 伤害计略为落雷，可以对指定范围内的对象随机落下3道雷，另外也有5道雷版本的计略。
3. 拥有枪兵专属的计略和号令：轮枪战术和轮枪大号令
4. 所有势力中，拥有兵力回复或武将复活类计略的卡牌数最多
5. 拥有擅于妨害敌人行动的计略：连环之计、挑拨

《霸　三国志大战》登陆店铺

环游嘉年华星力一号店

地址：广州市番禺区市桥繁华路2号（番禺宾馆对面，原友谊中心）

www.funfun.cc

- 环游嘉年华城市英雄（天河店）
- 深圳反斗乐园（旗舰店）
- 湖北　城市英雄（汉口店）
- 湖南　城市英雄（长沙店）
- 四川　城市英雄（成都店）
- 浙江　杭州神采飞扬（延安路店）
- 温州益智乐源　（纱帽河店）
- 陕西　西安灿烂阳光欢乐大世界
- 江苏　南京风云再起
- 上海　上海新世界
- 上海汤姆熊（正大店）
- 上海汤姆熊（万达店）
- 河南　许昌胖东来动漫乐园
- 北京莱利乐园（五道口店）
- 深圳　城市英雄（东门店）

西山来了！华立电视邀请赛如火如荼！

由SEGA、ICS和华立科技三方合作打造的国内首款卡牌式游戏——《霸　三国志大战》，自电视邀请赛拉开序幕后，即刻受到全国玩家群体的广泛关注，前来报名参赛的玩家络绎不绝。《霸　三国志大战》的电视邀请赛采用了小组制进行比赛，每组预设两个出线名额。因为比赛对游戏的卡组不做任何限制，所以，整个比赛过程，选手们打出了大量花式卡组，当中有经典的组合“双枪后指”、“神速五骑”、“桃园结义”、“英雄三金”、“贤母天启”；也有大胆的进攻的组合“揭幕　·　终结”、人海战术“黄布”等等。选手们凭借各自丰富的游戏经验，将游戏的优点完美地呈现于全国玩家眼前。

随着电视邀请赛的火热进行，霸　·　三国志大战火热升温。应广大电视观众以及游戏玩家的强烈要求，广东电视台、广州华立科技与环游嘉年华于3月9日在广州番禺星力一号店内举行了《超级游戏》特别节目——“金牌游戏制作人互动专访”。

毫无疑问，素有《三国志大战》之父称号的西山泰弘的到来，令活动增色不少，现场气氛飚得极高，玩家们更是迫不及待与西山先生进行较量。在西山先生数轮的精彩演绎后，现场玩家大开眼界，有幸与其对战的玩家也表示：西山先生的操作就是游戏的神韵，输得心服口服。正当大家陶醉在游戏的情景时，西山先生现场邀请了两位玩家上台对战，并亲自为比赛做点评。经过数轮激烈的“战争”，西山先生为两名最优秀的玩家颁赠了霸　·　三国志大战限量版马褂以及纪念品，并与玩家共同讨论了游戏的特点，解答玩家们对游戏的疑惑。



■西山先生与玩家现场对战。



■西山先生亲自“点将”，并为玩家做现场解说。

特别节目结束以后，西山先生应邀接受了多家媒体的专访，以下就是本次采访的扼要内容。

记者：能否谈谈《霸　·　三国志大战》的创造灵感？

西山泰弘：其实这款游戏是我在漫画上得到灵感的。因为我很喜欢漫画中的人物都是以“大将”的风格出现，于是我就想，如果能在游戏中操控武将进行游戏应该会很有意思。

记者：卡牌游戏在日本推出时，市场反应如何？

西山泰弘：大家（包括我在内）开始都觉得这是一款非常困难的游戏，所以，我们很担心玩家会出现反对或抵制的声音和心态，但是当游戏真正推出以后，玩家的反应非常理想。这让我感到十分欣慰，特别是这次来中国，我看到中国玩家的水平提高了许多，这也说明，这款卡牌游戏非常适合中国市场。

记者：霸　·　三国志大战刚推出时，你曾前来中国观看场测情况。今天，你再次到来，对玩家及卡牌游戏的市场情况有何不一样的看法？



■西山先生为两位游戏玩家颁赠霸　·　三国志大战限量版马褂以及纪念品。

西山泰弘：我记得这款游戏刚进入中国市场时，玩家都处于入门状态，就是非常热衷于收集游戏卡牌，而今天给我的感觉是，中国的玩家已经开始真正地思考这个游戏，特别是玩家对卡牌的组合非常灵活，这点反映出，玩家对游戏的理解十分透彻，将游戏中卡牌之间的相互制衡特点发挥得十分到位。所以，我觉得卡牌类游戏在中国市场十分有潜力。



上一期“怀旧殿堂”开张特大号给各位带来的是“《铁拳》系列”的纪念专题，而本期正式上线“怀旧殿堂”的主角则是GB时代的经典名作《勇者斗恶龙 怪兽篇》。为了配合即将推出的新作《勇者斗恶龙 怪兽篇 Joker 2》，我们也对系列的历代作品进行了回顾和总结，希望大家能喜欢。

《勇者斗恶龙 怪兽篇》GB时代不朽名作



很多年以后，总有一些游戏记忆依然如此清晰。

GB是男孩子们的浪漫

小学时喜欢四驱车，上初中沉迷于收集卡片，那时候对于爱玩的男孩子们来说，进入了高中最想得到的既不是一部功能强大的手机，也不是一台新潮的CD，而是一种叫做Game Boy的游戏掌机。当然，这只是以笔者的年龄来推算。拥有GB的男孩子们永远是其他同学羡慕的焦点，而数量上占多数的“无机”男生，也会想方设法哪怕提前数周从同学那里借一台犹如“圣物”的GB体验一番。很幸运，苦尽甘来攒足购机资金的我属于前者。只是，当课间或者放学时被认识或者不认识的同学借机，自己经常会很自私地回答：“回去要打《怪兽篇》，所以……”



“1+1=？”

《勇者斗恶龙 怪兽篇》也叫《勇者斗恶龙 怪兽仙境》或者《DQM》，自己最初得知这个游戏也是从同学口中。怎样捕捉怪物、怎样将怪物驯服并培养强大、最后再将这些怪物结合并诞生出全新的未知生命，大家可以想象当时还从未真正接触RPG的笔者在脑海中描绘出的是一幅多么不可思议的景象。

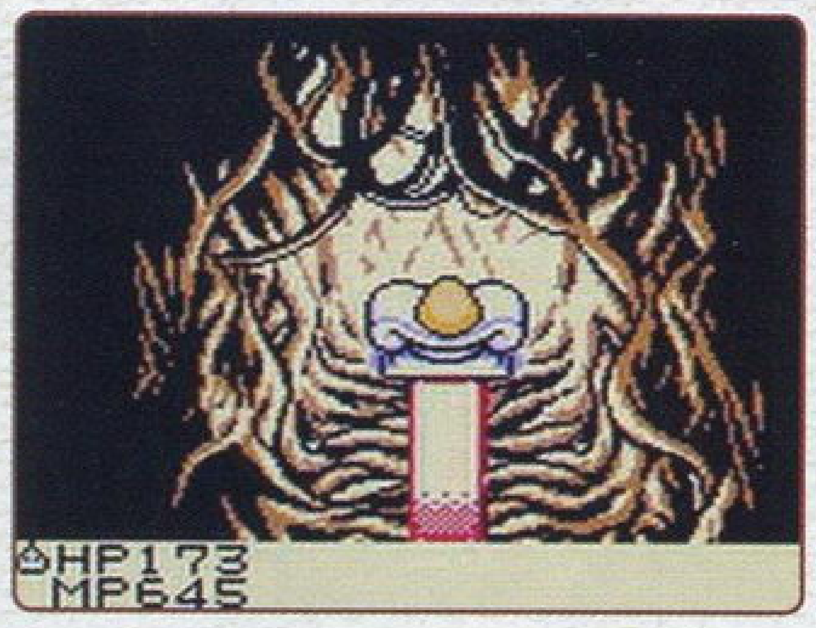


“1+1=？”上学的并没有什么攻略可查，玩的净是些没有时效性的游戏，上网的机会也极为有限，所以将一只怪物和另一只怪物进行配合，其结果对于自己来说完全是个“？”。仅有的游戏心得来自于死党之间的口口相传，大部分秘技都是靠着花费大量且惊人的时间反复验证得出来的，这样的玩法不但不会让人觉得腻烦，反而更能激发不断将游戏进行下去的动力。到现在自己还清楚地记得，第一次听说将金属史莱姆进行叠加可以培养出传说中具有“金刚不坏之身”的黄金史莱姆时，那种兴奋感恐怕绝对不亚于哥伦布发现新大陆。

源源不断的游戏动力

《DQM》之所以能让人百玩不厌，还有一个原因就是游戏中每个迷宫都是随机生成的，换句话说，每次进入迷宫冒险等待玩家的都是全新的世界。而在当时的掌机游戏中，制约RPG游戏耐玩度的是卡带的容量，《DQM》采用了这样的设定，对于和我一样拥有卡带不多但时间却大把大把的男生们而言无疑是极大的福音。因为这类被俗称为智力卡的RPG卡带，价格在同类游戏中算得上是绝对的贵族，所以费好大力气弄来的卡带必然是玩到“玩无可玩”方才罢休。不仅如此，通关后玩家还能再次进入怪兽仙境，寻找新的秘密门扉、配合出比黄金史莱姆更为强大更为珍稀的魔王系怪物……可以说自己是在不知“隐藏要素”为何物的情况下将游戏的隐藏要素发掘至尽，这样的经历相信很多玩家都曾经有过。笔者想说的是，在那样的特定环境下，根本无法想象出现在面对满抽屉的游戏却找不出一张能让自己有动力塞进碟仓拿起手柄这样的尴尬情况，并非当时的游戏太少，也不是如今的游戏素质太差，只是我们玩游戏的心态发生了变化。





“达人”玩法

和玩友之间聊天，或是在游戏论坛灌水，经常能听到某某游戏达人如何如何然后自己也心生羡慕。不过大家可能并没有察觉，或许每个玩家自己都曾是游戏达人。在完全不懂日文，完全不依赖攻略的情况下能去研究并挖掘自己所喜爱游戏的每一个要素，以现在的标准来看，这本身便是一种究极的“达人”玩法，恐怕绝大多数人都不敢打包票自己能重新当年的那份耐心。《DQM》是一款需要去动脑、去计算并投入大量时间的游戏，其乐趣大部分来自玩家所投入的这大量的时间内，而不是使用金手指或者模拟器能够轻易调出的某个怪物或者某项数据，从需要消耗时间与精力的角度上来说，这倒也算不上什么“达人”玩法。(笑)

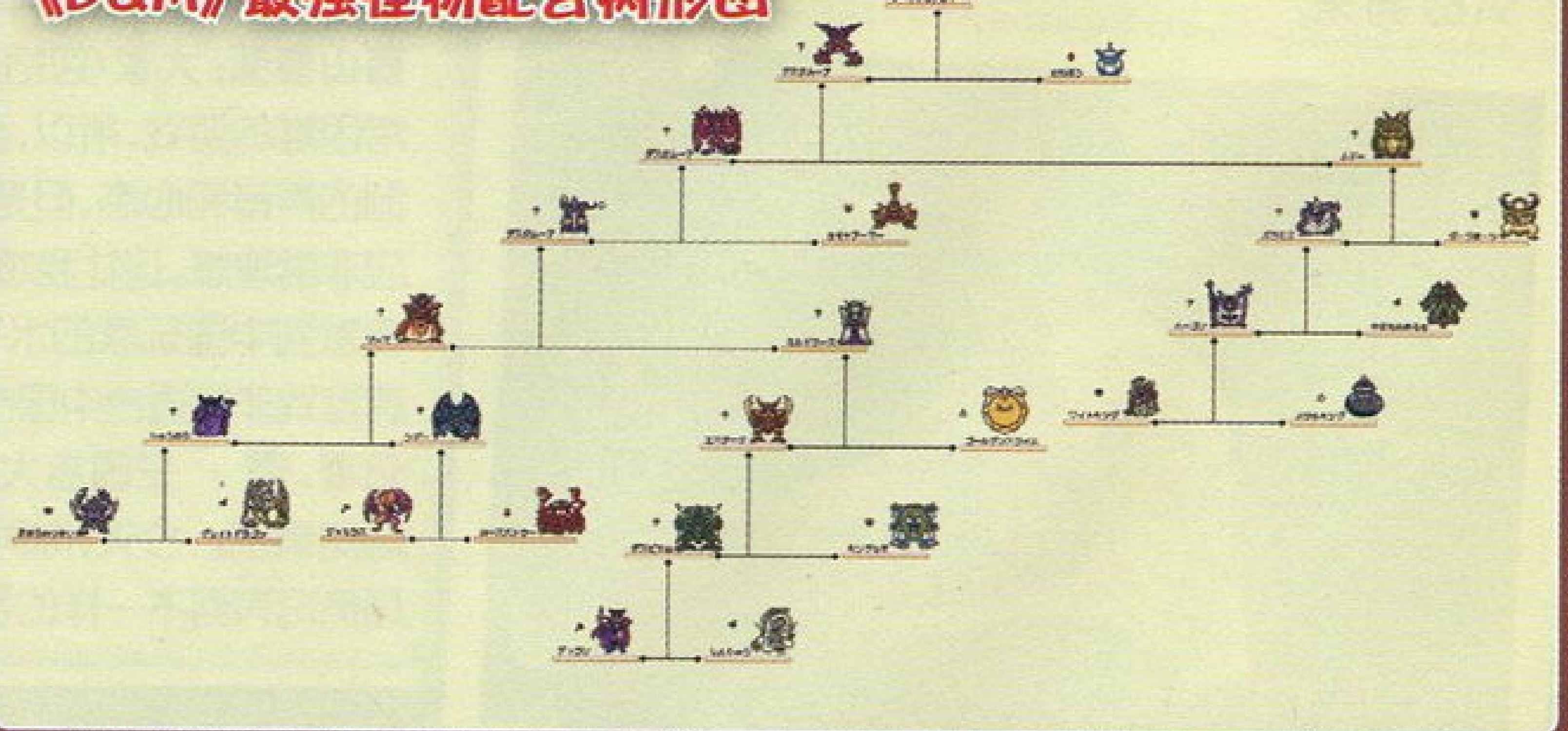
《DQM》的记忆片段

★高中晚自习放学很晚，即使11点钟回家也要拉上死党找一处有路灯的“基地”联机对战。虽然对战本身既没有胜负的悬念，战斗也不算激烈，但只要达到相互炫耀新入手怪物的目的便会充满成就感。

★某次因为千辛万苦潜入迷宫深层、以极低的概率遇到心仪的怪物、最后又成功俘获（连性别也完全合乎要求！），于是便得意忘形地大叫了起来。此时为凌晨近1点，于是母亲循声打开了我书房的门……

★为了总结怪物之间的配合规律，自己的草稿本上总是堆满了各种非中非日的文字符号，空白处歪歪斜斜地画着一条条莫名其妙的树形图。要知道，配合出一只究极的怪物是极为庞大的工程，最简需要哪些“原料”、需要多少数量都要经过计算才能得出结论。幸运的是后来《DQM》有了中文版，绘制配合图的难度小了不少。

《DQM》最强怪物配合树形图



“两全其美”的《DQM》 《DQM》于1998年登陆GB平台，是“《DQ》系列”首款掌机作品。大家可能不知道，本作也是最早的GB、GBC共通游戏，在两种掌机上拥有不同的颜色与画面表现。这对当时刚刚上市不久GBC以及仍然占据大半江山的GB来说是两全其美的解决方案。

《DQM》的轨迹



勇者斗恶龙 怪兽仙境

原名	ドラゴンクエストモンスターズ テリーのワンダーランド				
机种	GB	发售日	1998 年 9 月 25 日	汉化版	有

简介 尽管《勇者斗恶龙 怪兽仙境》最初只是被看成为一款 FANS 向的外传作品，但这却无法掩盖游戏中令人惊喜的众多出彩之处。在本作中玩家扮演的特瑞，目的并不是和以往一样去击败邪恶的魔王，而是为了找回失踪的姐姐。当特瑞历经艰险带着自己的怪物在星降大会上取得优胜后，却发现迎接自己的最终 BOSS 竟然正是失散多时的姐姐米蕾尤。不仅剧情曲折，游戏中玩家的同伴也是来自于系列作品中各种各样的怪物，它们根据自身的生活习性被分为龙系、恶魔系、还魂系、野兽系、史莱姆系、物质系、虫系以及魔王系。由于主角本身并没有战斗力，因此想要变得更强就唯有不断去捕获新的怪物并进行配合。正是这样一款作品，在发售不久后便很快突破了两百万的销量大关，成就了《DQ》历史又一个全新的品牌。



勇者斗恶龙 怪兽篇 2

原名	ドラゴンクエストモンスターズ 2 マルタのふしぎな鍵				
机种	GB	发售日	2001 年 3 月 9 日 /2001 年 4 月 12 日	汉化版	有

简介 游戏分为“鲁加之出发”（ルカの旅立ち）以及“伊露之冒险”（イルの冒険）两个版本，发售日分别为 2001 年 3 月 9 日以及一月后的 4 月 12 日。搜集各种钥匙并进行鉴定，这样便能前往未知世界，这就是玩家的冒险方式。本作不仅收录前作中的全部怪物并加入部分原创怪兽，游戏中还有正统《勇者斗恶龙》初代到 7 代的新怪物登场。另外在原有怪物类别的基础上，2 代还增加了水系的怪物。初代中深受玩家好评的联机功能，在本作中也从原有的通信对战变为支持通信合作，延伸了游戏的耐玩性。



勇者斗恶龙 怪兽篇 1+2

原名	ドラゴンクエストモンスターズ 1・2 星降りの勇者と牧场の仲间たち				
机种	PS	发售日	2002 年 5 月 30 日	汉化版	无

简介 由于前两作销量大大超出 ENIX 的预期，于是便有了 PS 平台上的这款 1、2 代合辑。机能的大幅提升给予了本作更多的发挥空间，游戏不仅在原作基础上重制了画面和音乐，增加战斗中怪物在攻击时的简单动画效果，而且还引入了全新的怪物和可玩要素。虽然 PS 无法像便携的掌机那样实现随时随地的对战，但本作支持同一记忆卡中不同记录之间的怪物对战，而且游戏还对应与手机版进行联动，可以相互之间传送培养的怪物。





勇者斗恶龙 怪兽篇 旅团之心

原名	ドラゴンクエストモンスターズ キャラバンハート				
机种	GBA	发售日	2003 年 3 月 29 日	汉化版	有

简介 不管怎么说，强调育成与对战要素《DQM》永远还是最适合掌机平台。于是当这款系列正统新作时隔两年后登陆 GBA 平台时，自然引起了 FANS 的极大关注和追捧。和前两作一样，本作也是采用系列本篇中的人物作为主角，玩家扮演的是《勇者斗恶龙Ⅶ 伊甸的战士们》中幼年时期的基法。游戏最大的特色既不是画面的进化，也并非来自新增加的怪物，而是主角可以带领三辆马车，冒险的世界一下子变得宽广了许多。不仅是马车系统，本作在怪物的捕获方面也颠覆了以往的传统，全新的“转身”系统取代了配合的概念。击败敌方怪物并获得名为“心”的道具，玩家就可以让自己的怪物发生相应的变化；而如果玩家将两颗心结合在一起还能创造更加强大的怪物，各种不同的组合将会产生出丰富的变化。



勇者斗恶龙 怪兽篇 Joker

原名	ドラゴンクエストモンスターズ ジョーカー				
机种	NDS	发售日	2006 年 12 月 28 日	汉化版	有

简介 系列的第 4 款正统续作，同样跨越了 3 年时间才姗姗与 FANS 见面。值得高兴的是，游戏的玩法在回归原点的同时也让我们看到了一款宛如重生后的《DQM》。本作由堀井雄二担任剧本以及制作人、鸟山明负责人设、すぎやまこういち（杉山浩一）制作音乐。“《DQ》系列”的黄金三角亲自参与游戏的开发，可见 SE 对于本作的重视程度之高。另外，细心的玩家也会发现游戏的 LOGO 也从原来的传统“DQ”风格，变成了更为醒目的“DQM”三个英文字母。除了外在的改变，游戏在剧情流程中还加入了神兽这一全新概念，并明确地将所有怪物由弱到强分为 F 级～ SS 级。配合时，部分稀有怪物对于交配双方的上代也有要求，例如普通的史莱姆相互配合得到的下一代仍然是史莱姆，但如果参与配合的史莱姆上一代也是两只史莱姆，那么最终配合得到的新一代就将是史莱姆王。换句话说，四只史莱姆才能配合出史莱姆王。



勇者斗恶龙 怪兽篇 Joker 2

原名	ドラゴンクエストモンスターズ ジョーカー2				
机种	NDS	发售日	预定 2010 年 4 月 28 日	汉化版	－

简介 经过无数 FANS 多年的期待，“《DQM》系列”的最新作也将很快与我们见面。虽然游戏即将发售，但目前官方所放出的新情报还不算多，因此我们只能姑且认为本作是以 NDS 版的前作为蓝本进行开发和设计的。在已知的新要素中，怪物的体型设定以及体型对队伍组成所带来的影响无疑是最受关注的，这一前所未有的创新必将大大提升游戏的策略性。顺带一提，负责本作的开发团队依然由“《DQ》系列”的黄金三角担纲，因此游戏的素质自然会有所保证。

DQM 2 DRAGON QUEST MONSTERS-Joker

手机版《DQM》 除了掌机版和 PS 版的《DQM》，SE 还分别在 2002 年以及 2006 年推出了两款手机版的《DQM》。这两部作品在游戏的玩法上对系列前作进行了简单的沿袭，最大的特色在于玩家可以通过下载的方式获得全新的冒险地图以及原创的怪物。由于条件所限，国内绝大多数的 FANS 至今也无法体验手机版《DQM》。



特稿 ARTICAL FEATURED

文 J. H.　美编 NINA

次时代主机上的第一作《战神》，无论是人物刻画、场景表现以及关卡设计上都下足了功夫。游戏当中出场的每一个人物，其背后都有一个相当庞大的希腊神话背景作为支撑，而这些或悲或喜的故事，也正是我们理解《战神III》各个经典场面的基石。在此，特将本作当中出现的新面孔做一番简要介绍，希望能对各位玩家理解游戏剧情起到些许帮助。

奥林匹斯神话最终章

小记《战神III》当中的奥林匹斯众神

海神波塞冬

作为游戏开场就出现的宙斯的第一位直属部下，浑身刺青，面色凶悍的波塞冬（Poseidon）呼唤海洋而成马头鱼尾的海神化身，其个头和力量均令人惊叹，可谓是赚足了玩家的眼球。高傲的他连创世神地母盖亚都不以为然，以自己流水而成的柔软身躯把她折磨得痛苦不堪，而对眼前胆敢挑战众神力量的奎托斯更是不屑一顾。过度的自傲是波塞冬最终命丧奎托斯双拳之下最主要的原因，海神之死也成为了奎托斯的复仇之路上最为触目惊心的场面之一。

生性桀骜不驯，脾气反复无常的波塞冬属于奥林匹斯十二主神之一，与天神宙斯同样为十二泰坦神之一的克罗诺斯（Cronos）与瑞亚（Rhea）所生，实际上是宙斯的兄长。在兄弟里排行最小的宙斯用计从他的父亲克罗诺斯的肚子里所救出



▲波塞冬的海洋化身非常具有视觉冲击力。



▲丹麦首都哥本哈根市海神波塞冬的雕像。

的五个兄弟姐妹当中，就有之后与其抢夺主神位置的波塞冬。

当克罗诺斯被他的六个子女推翻之后，宙斯、波塞冬与哈迪斯分别获得了掌管天空、海洋以及地下冥土的力量。虽然三兄弟平分天下看似稳定有序，但实际内部势力并不均衡。波塞冬表面上不得不遵从比他小的弟弟天神宙斯，但心里却始终不服于宙斯的约束，不满足于自己所拥有的权利。毕竟镇守大海的位置说到底也只能算是坐镇边疆的小皇帝。密谋夺取宙斯神位的波塞冬后来反而被宙斯发现，而被罚至大地为著名的特洛伊城建立起城墙和堡垒。但建好之后特洛伊王却拒绝向这位海神回礼，于是波塞冬在暴怒之下立刻呼唤洪水淹没了整座特洛伊城。直到现在，波塞冬心里的愤怒与不快还会不时倾泻而出，化作海啸和地震永不停歇地咆哮在大海的每一个角落。

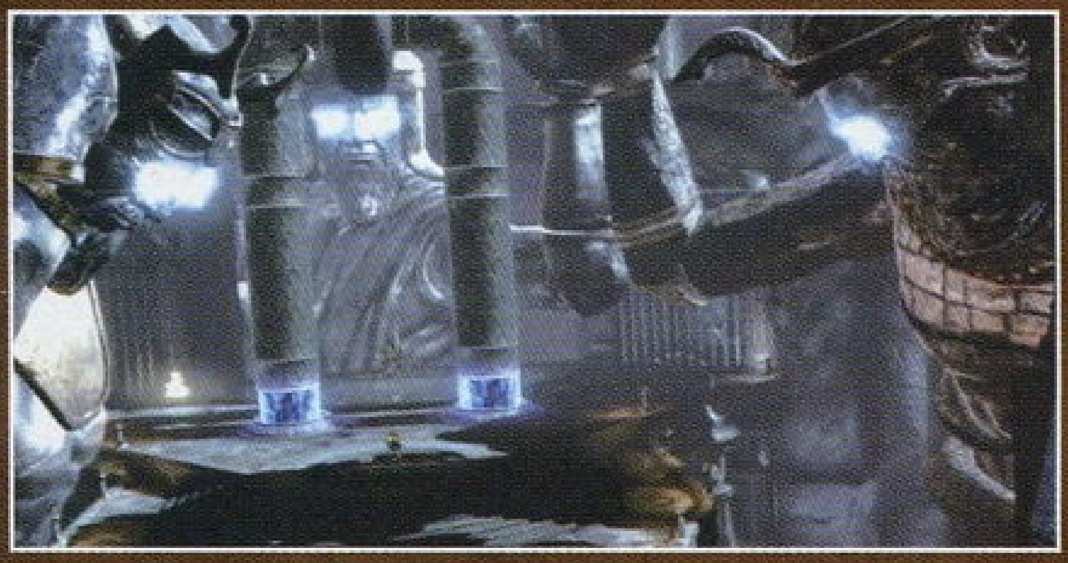
在古代希腊神话的描述中，波塞冬驾着铜蹄金鬃白马驱使的黄金战车，手中握着可以激起惊涛骇浪的三叉戟，在壮阔的海洋中极速穿行。爱琴海的深处有一座巨大的黄金宫殿，波塞冬和他的妻子安菲特里忒（Amphitrite）长居其中。而贵为海之仙女的安菲特里忒与波塞冬的第一个孩子特里同（Triton），却是一名上半身为人类，下半身为鱼尾的人鱼。特里同与父亲一样手中握着三叉戟，他还有一样法宝就是能够当作号角，吹响之后唤起海浪的海螺。这也可能是游戏中的神圣财产“波塞冬的海螺（Poseidon' s Conch Shell）”的由来。

波塞冬一般并不喜欢干涉凡人的事情，他更希望人们自己过自己的生活。但与他的哥哥一样，除了海后之外，波塞冬也常为女色所吸引而四处留情。其中比较著名的就有农神得墨忒耳（Demeter）以及女妖美杜莎（Medusa）。据说得

墨忒耳并不喜欢波塞冬，并且由于波塞冬不厌其烦的追求，自己化成一匹马藏在了马群当中。但波塞冬识破了得墨忒耳的变身，并毫无羞耻地也化作一匹骏马接近得墨忒耳。最终得墨忒耳生出了一匹神马阿里翁（Areion），不仅能够开口说话，并且速度没有任何一匹马能够超越。而美杜莎后来被珀尔修斯（Perseus）砍下首级，从她的身体内走出的巨人克律萨俄耳（Chrysaor）与双翼飞马珀伽索斯（Pegasus），据说也是她与波塞冬相爱的结果。马对于波塞冬来说是一种极为迷人的生物，而在很多诗句的描述中，冲向海滩的白色浪花就如同白色鬃毛的马一样。游戏中海神的巨大化身，其正面昂首嘶鸣的烈马，其缘由可见一斑。

冥界三判官 埃阿科斯，拉达曼迪斯与米诺斯

冥界三判官在游戏中的戏份不多，我们几乎可以把这三座巨大的石像当做是奎托斯复仇之路上的小小障碍，只是三位手握平衡之链（Chain of Balance）的守门人而已。最终三位“神一般的石像”还是被自己把守的沉重的锁链砸得粉碎，落了个面目全非的下场。



▲游戏当中三判官化为三座巨大的石像。

希腊神话中，埃阿科斯（Aeacus）、拉达曼迪斯（Rhadamanthus）和米诺斯（Minos）是亲兄弟，均为腓尼基公主欧罗巴（Europa）所生。相传欧罗巴公主在海滩慢步的时候，宙斯一眼就看上了这位公主的美貌和气质，并被她深深打动。于是宙斯变成了一头身形俊朗的白色公牛接近欧罗巴，而公主也被这头公牛的洁白无暇和温顺亲切所吸引，爬到了它的背上。这时公牛立刻腾空而起，最终飞到了克里特岛。可怜的公主就这样在毫不知情的情况下，成为了宙斯的又一任妻子，并且生下了三兄弟。



▲三判官的母亲欧罗巴，她身下的白色公牛即为宙斯的化身。

后来三兄弟长大之后，共同支配着克里特岛，他们制定的法律公正严明，并且执行起来毫无心慈手软。久而久之，三兄弟极高的智慧和冷酷的严厉也在克里特岛及其周围的国度流传开来。

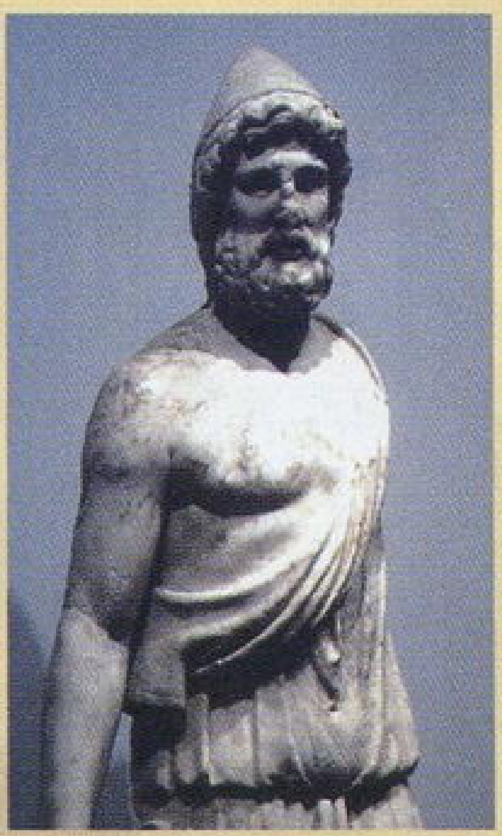
据说在三兄弟统治着克里特岛期间，米诺斯曾夺走了他两个亲生兄弟的权利，独自掌管着克里特岛的一切生杀大权，并且将埃阿科斯和拉达曼迪斯赶出家门。因此在很多神话作品中，米诺斯都是以一个非常明显的恶人形象出现在故事里，而埃阿科斯和拉达曼迪斯在被驱逐之后的故事，也就鲜为人知了。

三兄弟死后，成为了冥界衡量灵魂价值的三位判官。每个人死后的灵魂都必须面对三判官严厉的审判。在灵魂描述了自己生前的所作所为之后，如果能够被判官承认，就可以进入极乐净土享受无忧无虑的天堂生活；倘若生前作恶多端，乖戾跋扈，则会被送进地狱的深渊，承受无尽的痛苦与折磨。

锻造与火焰之神赫淮斯托斯

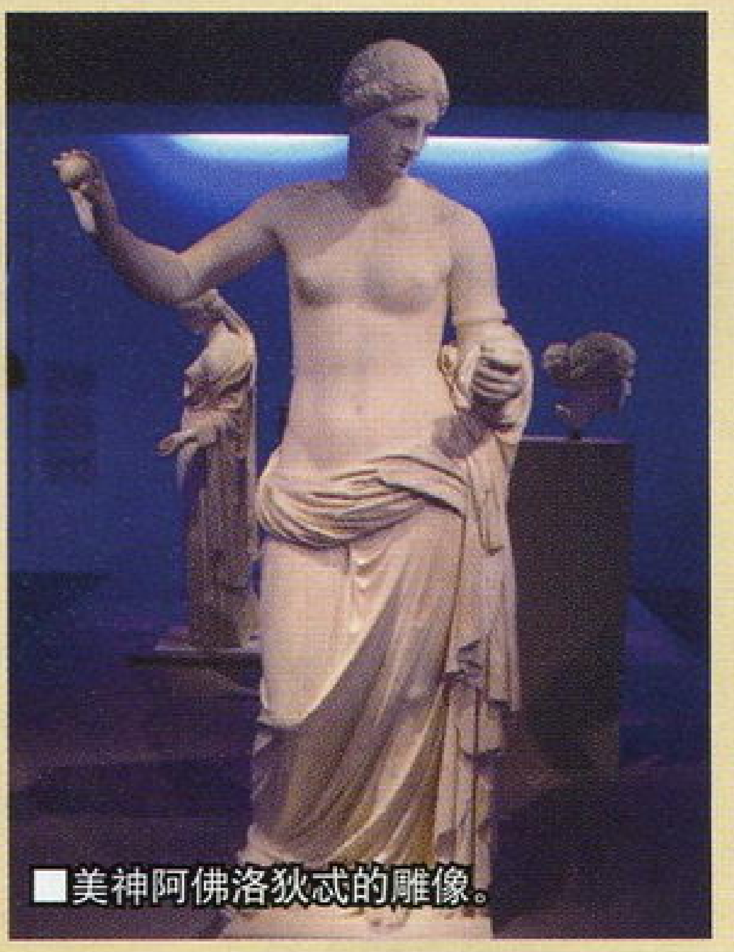
赫淮斯托斯（Hephaestus）不仅是一位锻造神，更是铁匠和木匠的守护神，并且他的作品举世无双。据说他锻造武器的冶炼厂建造在巨大的火山当中，他的每一次敲打都会引起火山熔岩的凶猛喷发，因此赫淮斯托斯也被称为火焰之神。

赫淮斯托斯是天神宙斯和天后赫拉之子。但他出生的时候可是费了很大一番功夫才让他的爸妈接受这个事实。赫淮斯托斯刚出生的时候，双脚是由熔岩构成的，并且面容十分丑陋可怖。赫拉不满于她的孩子居然长相如此可怕，就背着其他神偷偷把这个婴儿扔下了奥林匹斯山。小小的婴儿在空中坠落了九天，最终被两位海之女神忒提斯（Thetis）和欧律诺墨（Eurynome）所救。在两位女神的悉心照料下，赫淮斯托斯渐渐长大，很快便展示出了自己在金属冶炼和锻造方面精湛的技艺和惊人的天赋。



▶锻造神赫淮斯托斯的雕像。

当奥林匹斯众神意识到原来自己身边还有这样一位技艺高超的工匠之后，便把赫淮斯托斯请了回来。赫淮斯托斯并没有怨恨当初被赫拉遗弃，反而在众神崇敬的眼光和宙斯赐予的熔炉旁，为每一位神锻造出了独一无二的王座，以及许多赫赫有名的神兵利器。宙斯的闪电、赫尔墨斯的靴子、太阳神赫利俄斯的战车等等，据说都是赫淮斯托斯的作品。宙斯也没有怠慢这位手艺高超的工匠，把众神当中最美丽的爱与美之女神阿佛洛狄忒（Aphrodite）许配给了他。



■美神阿佛洛狄忒的雕像。

虽然赫淮斯托斯非常满意他的家庭，但阿佛洛狄忒当然不愿意一辈子守着这位面相丑陋的工匠。与阿佛洛狄忒陷入爱河时间最长的当数战神阿瑞斯（Ares）。当他们二人明目张胆幽会的事情传遍了整个奥林匹斯山之后，老工匠终于忍不住了，想要教训一下这两个不知天高地厚的年轻人。据说一天赫淮斯托斯谎称自己要离开家做铁匠活，并且走出家门假装离去。果然，阿佛洛狄忒立刻将阿瑞斯唤到了自己身边。正当两情相悦缠缠绵绵之时，赫淮斯托斯放出了一张巨大的金网困住了已经躺在床上的两人。阿瑞斯被狠狠地教训了一顿，而阿佛洛狄忒只能在一旁苦苦哀求，直到赫淮斯托斯放了她为止。后来阿佛洛狄忒就再也没有跟阿瑞斯见过一面。

游戏中的赫淮斯托斯基本上再现了神话中对其相貌的描写：巨大而丑陋的脑袋，一只眼睛蒙上了厚厚的白翳；永远坐在熔岩之上锻器之前的身躯，连转身都十分困难。在本作当中，赫淮斯托斯完全没有得到神话中描述的众神的尊敬与景仰，反而像一位郁郁不得志的铁匠，因为永远都不能制作出满意的作品而濒临崩溃。另外，不仅自己当做女儿的潘多拉（Pandora）成为了奎托斯和宙斯争相抢夺的对象，连自己的爱人阿佛洛狄忒也根本不愿走出深闺，反而在外面跟奎托斯有了一段风流韵事。最终，老工匠的精明斗不过斯巴达人的蛮力，只得在自己工作了一生的锻造台前咽下了最后一口气。如此，赫淮斯托斯可以称得上是“《战神》系列”当中最富有悲情色彩的神了。



▲赫淮斯托斯用计抓住阿佛洛狄忒与阿瑞斯。

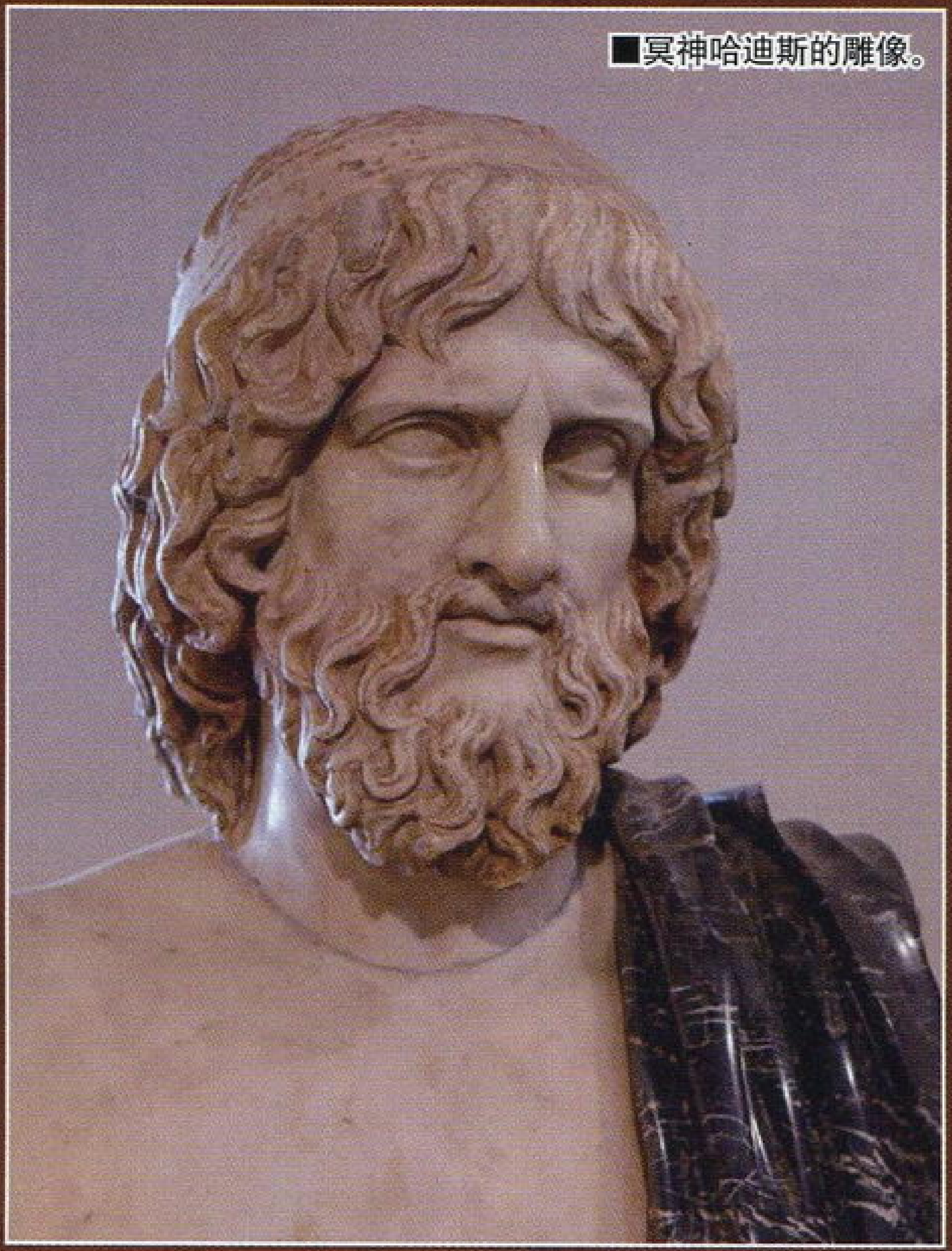
奥林匹斯十二主神 天神宙斯（Zeus）、天后赫拉（Hera）、海神波塞冬（Poseidon）、冥神哈迪斯（Hades）、农神得墨忒耳（Demeter）、战神阿瑞斯（Ares）、智慧女神雅典娜（Athena）、太阳神阿波罗（Apollo）、月之女神阿耳忒弥斯（Artemis）、爱与美之女神阿佛洛狄忒（Aphrodite）、神之使者赫尔墨斯（Hermes）以及锻造与火焰之神赫淮斯托斯（Hephaestus）。

冥神哈迪斯

当奎托斯从盖亚（Gaia）身上滑下，直接掉进冥河（the Styx）的时候，想必每一名玩家都会想到，接下来我们一定会面对冥界的统治者——冥王哈迪斯（Hades）了。首先映入眼帘的是威严的冥王坐像，阴森可怖的头盔和身体四处突出的巨大见尖刺，着实让人不寒而栗。而冥界当中四处漂泊的游魂和发出尖利惨叫坠入地狱深处的死者，无不显示着冥王强大而绝对的力量。


▲游戏中的冥神哈迪斯。

与宙斯和波塞冬相同，哈迪斯也是克罗诺斯与瑞亚所生。当宙斯、波塞冬与哈迪斯抽签决定世界分配的时候，哈迪斯抽中了冥界。于是他来到地狱深处，并成为了整个冥界的统治者。哈迪斯的权利超越黑暗，他的整个领域都笼罩在阴影和浓雾之下。在希腊的风俗当中，直接使用哈迪斯的名字意味着不祥。由于哈迪斯很少离开冥界，并且他的王权与其它奥林匹斯神相比有着十分明显的区别，甚至冥界都直接取名为“哈迪斯”。想


■冥神哈迪斯的雕像。

要进入冥界的灵魂必须首先支付费用才能踏上冥河摆渡者卡戎（Charon）的渡船，从而平安到达冥河对岸进入哈迪斯的领土，否则就只能在冥界的入口处永远徘徊和彷徨。

游戏中我们可以看到，果然冥王需要头盔才能保留住在人们心中作为一位“神”的尊严，而头盔下的面容也告诉我们为什么只有冥王能给死者带来无尽的恐惧和无望。在神话故事中，哈迪斯的的头盔自宙斯宣布与泰坦一族争战之时起便存在于世，相传是独眼巨人所制，能让哈迪斯在凡人和神的面前销声匿迹。哈迪斯作为宙斯大军当中的一员大将，也在这顶头盔的帮助之下，击溃了泰坦。

与哈迪斯颇有渊源的两位神，我们已经在《战神 奥林匹斯之链》当中见过面了。一位是之前提到的冥河摆渡者卡戎，另一位就是被哈迪斯抢走，成为冥后的农神得墨忒耳的女儿珀耳塞福涅（Persephone）。他们的故事在这里就不多说了。而被哈迪斯惩罚的罪人当中，最著名的应属腓尼基国王坦塔罗斯（Tantalos）。坦塔罗斯偷走了众神的食物和美酒一饱私欲，最终被罚永世受到极度饥饿和干渴的折磨。他站在齐嘴深的水里，但每当想要喝水的时候水就会退去；头顶上的果树结满了丰硕的果实，但每当他想要摘取的时候，树枝就会升起。


▲永世受罚的坦塔罗斯。

可悲的追求者珀里托俄斯

当奎托斯来到冥界之后，很快就会看见被牢牢地困在易燃荆棘当中的珀里托俄斯（Peirithous）。估计玩到这里的玩家都会不顾这个可怜人的叫喊（“快住手！难道你想把我烧死吗！”），而是奔向房间的另一头，急忙享受一下驾驭三头犬的畅快吧。殊不知，这个仅仅被大家当做是拿着重要道具，最后葬身火海的小人物，也有一段悲情的历史。


▲荆棘丛中的珀里托俄斯对任何带有火焰的东西都极为恐惧。

可以说，珀里托俄斯属于希腊神话中勇气战胜了头脑的典型。他看上的姑娘不是别人，正是被冥王哈迪斯抢来当做冥后的珀耳塞福涅。可惜自己的动作没有冥王那么快，因此只得跟在冥王的后面想出其不意将上一军。实际上哈迪斯为了把珀耳塞福涅留在冥界已经费了不少口舌，但珀里托俄斯十分顽固，坚决不肯放弃。

后来珀里托俄斯叫来战胜米诺陶洛斯的英雄忒修斯（Theseus）一起前往冥界向哈迪斯讨个说法。奇怪的是哈迪斯却彬彬有礼地设下宴席迎接两位远道而来的客人。当珀里托俄斯和忒修斯一坐到桌边的凳子上，哈迪斯立刻变了脸，而两人也被凳子上的魔法束缚得动弹不得。后来赫拉克勒斯救出了忒修斯，而珀里托俄斯则永远留在了冥界。

游戏中坐在荆棘当中的珀里托俄斯陷在长期的恐惧和忧虑中，总担心自己身边的荆棘会燃烧起来。而事实证明他的担心并不是多余的，最后他也在自己的恐惧当中化作了一片灰烬。

大地之神盖亚与十二泰坦之首克罗诺斯

盖亚（Gaia）作为出现在希腊神话中次数相对较多的大地之神，想必稍微熟悉一点希腊神话的玩家一定都是有所耳闻的。盖亚被希腊人看作是世界创始的象征，是天地混沌初开时最早出现的神。盖亚创造出了天空和大地，最终孕育出天空之神乌拉诺斯（Uranus）并与之结合，生出了十二位泰坦，三位独眼巨人和三位百臂巨人。希腊人崇拜雅典娜的智慧、宙斯的公正以及阿波罗的修养，但他们更加崇敬盖亚是因为盖亚不仅代表着德高望重的力量，更因为她的力量强大而可怕，没有人能够真正看透。古希腊人相信随着时间的推移，宇宙会逐渐演变为更有组织、更富有文明的存在。最早出现的生命相对于“生物”来说，更像是一种自然元素不同形态的变化，而他们的孩子们才会渐渐变为人形。这个过程必然会持续下去，并且成为宇宙进化的原型。盖亚是天地的初始形态，其中包含的生命力和无限种可能，才造就了世界的万千风采和无数物种的繁衍生息。



■地母盖亚浮雕。

游戏中的盖亚非常准确地诠释出“大地母亲”的含义。不仅体型巨大无比，挥拳力道十足，周身长出葱郁茂盛的植物也显现出她旺盛的生命力。在盖亚身上与海神波塞冬的战斗，一开始就把奎托斯的复仇之路推向了一个高潮。但作为游戏开场奎托斯迈向复仇的踏板，盖亚的结局让人不禁扼腕叹息。不仅自己没能一了向奥林匹斯众神复仇的心愿，最终也成了宙斯的陪葬。另外，从盖亚的话语里我们也能或多或少地体会到一位母亲对于自己儿子深沉的爱。克罗诺斯（Cronos）惨死于奥林匹斯剑下，对于复仇心切的盖亚来说绝对是一个沉重的打击，也促使她不再将奎托斯看作是自己的手下，而成为了一名真正的敌手。

在希腊神话当中，盖亚似乎也是一名含有悲剧色彩的神。在盖亚与乌拉诺斯生出了十二泰坦之后，乌拉诺斯成为了众神之王。经过漫长的时日，乌拉诺斯渐渐变得自我、乖戾、刚愎自用，独裁统治日复一日地压在所有人的身上。终于，盖亚忍受不了乌拉诺斯的所作所为，制造出了一把十分锋利的镰刀，准备除掉乌拉诺斯。但既是母亲又是妻子的她不忍心亲自下手，就把自己生出十二个泰坦叫在一起，询问有谁能够刺杀乌拉诺斯。最终排行最小的克罗诺斯接受了这个任务，推翻了自己的父亲。后来，克罗诺斯把从父亲乌拉诺斯身上切割下来的部分扔进了大海，这些神的碎片以及乌拉诺斯的血液当中又生出了新的生命。

当克罗诺斯推翻了自己的父亲之后，成为了十二泰坦的领袖，并且最终接替父亲成为掌管天地的最高神，并将时光女神瑞亚（Rhea）作为了自己的妻子。之后的很长一段时间里，泰坦和凡人和平地生活在一起，非常庆幸摆脱了乌拉诺斯的统治。但好景不长。因为克罗诺斯知道，在乌拉诺斯回归天空的时候对自己下了一个预言，预言中克罗诺斯也终将被自己的儿子推翻。于是，每当妻子瑞亚生出一个孩子，克罗诺斯就将其活生生地吞下肚子。当瑞亚生出第六个孩子的时候，她再也不忍心将孩子交给克罗诺斯。于是宙斯便得以存活了下来，我们也看到了在《战神》第一作当中，一名英俊的青年走出山洞的那一幕。最终宙斯不光迫使克罗诺斯吐出了他的五位兄弟姐妹，也推翻了以他为首泰坦一族的统治，并将参与战斗的泰坦们全部押向地狱深渊。顺带一提的是，在宙斯用计让克罗诺斯吐出自己的兄弟姐妹之后，顶替宙斯的那块石头也被克罗诺斯吐了出来。后来人们把它称为“翁法洛斯之石（Omphalos Stone）”，意为“大地之脐”。在游戏中，这正是奎托斯手刃克罗诺斯之后，从其腹中得到，并交给赫淮斯托斯制作出复仇凶鞭的神奇石头。

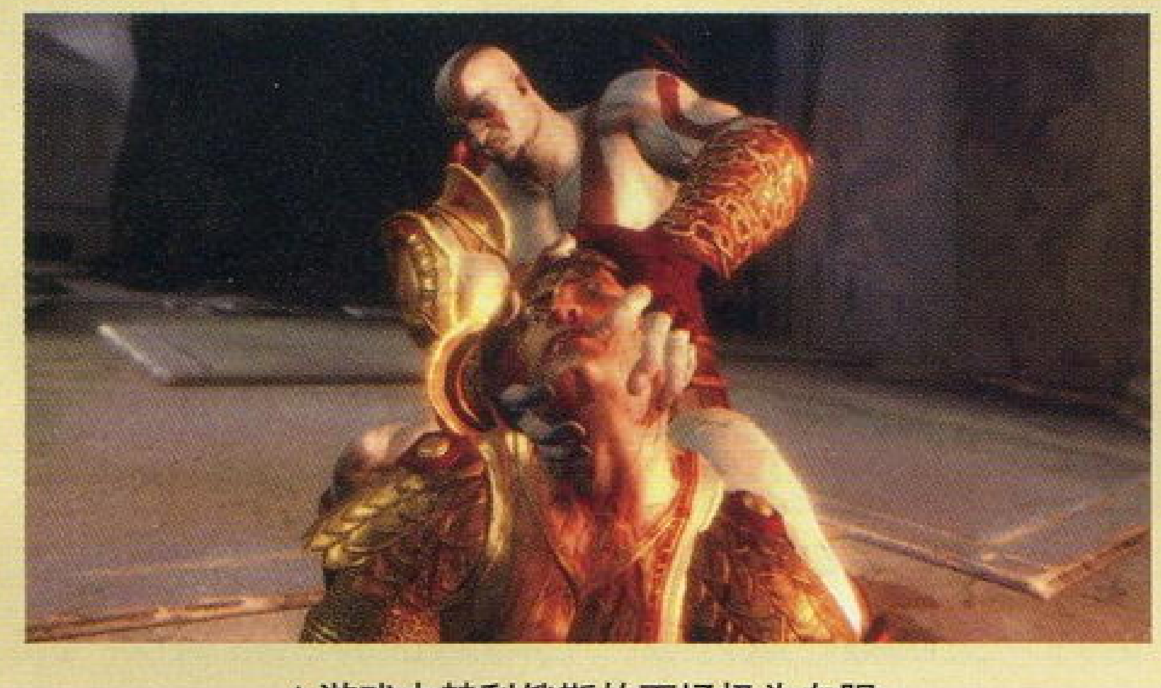
太阳神赫利俄斯



▲罗德港的太阳神赫利俄斯巨像。

当天地初开混沌初醒的时候，神创造出太阳和月亮，大地才有了光亮。之后神又选中了赫利俄斯（Helios）和塞勒涅（Selene）来看守着天上的太阳和月亮，于是就有了驾着四匹火马的战车，载着太阳早起晚归的太阳神，和驾着两匹神马的战车，载着月亮在夜空中飞驰的月亮女神。

当然，以上只是神话当中对于太阳神赫利俄斯的描述。《战神Ⅱ》开场不久，奎托斯就在罗德港跟赫利俄斯的巨像拼了个你死我活；而在《战神Ⅲ》的世界里，我们终于见到了赫利俄斯的真身，但太阳神的下场让所有人看来都是如此血腥和恐怖。奎托斯对任何挡在自己面前的奥林匹斯神都绝不留情，而被当做活体手电筒的赫利俄斯的脑袋，也用满含鲜血的光明照亮了奎托斯通往奥林匹斯山顶的旅程。



▲游戏中赫利俄斯的下场极为血腥。

希腊神话当中，太阳神曾爱上了一名凡间女子。但由于自己身负掌管天地光亮的职责，没有办法在女子的身边停留。于是那名女子只能看着赫利俄斯在天空中穿梭，一直都没有机会告诉他自己已有身孕。后来一名男婴出生了，起名为法厄同（Phaeton）。当法厄同长大之后来到赫利俄斯的宫殿拜见自己的父亲，赫利俄斯十分惊讶和激动，于是承诺能够给予法厄同任何他想要的东西。于是法厄同要求能够像父亲那样驾驶太阳神战车一天。赫利俄斯惊恐万分，连连摇头，认为法厄同并没有驾驭战车的能力。但怎奈儿子十分固执，自己又夸下海口，只得在第二天黎明到来之时把赶马的缰绳交给了法厄同。法厄同兴奋地跳上战车，一甩缰绳冲向无边无际的黎明星空。然而火马性情暴烈，怎么也拉不住缰绳的法厄同无计可施，慌乱当中只得任由马匹在天空和大地之间横冲直撞。霎时间，山川不再流淌，森林一片焦土，大地变为了飞沙走石的沙漠。最后宙斯只好用一道闪电劈向法厄同，太阳神的儿子就这样陨落在了一条大河当中。后来法厄同的姐妹由于悲伤而变成了红杨，她们流下的眼泪则变成了树上晶莹的琥珀。



▲法厄同无法驾驭火马，天地大乱。

实际上太阳神赫利俄斯不单单驾驶战车给天地带来光明。他的双眼无所不见。当哈迪斯夺走珀耳塞福涅的时候，是他看见并通知了农神得墨忒耳。而在阿佛洛狄忒与阿瑞斯幽会的时候，也是他看到并告诉了赫淮斯托斯。

奥林匹斯的信使赫尔墨斯

赫尔墨斯（Hermes）是宙斯与精灵迈亚（Maia）的儿子，也是奥林匹斯十二主神之一。凭借着赫淮斯托斯为他量身订做的一双带有翅膀的靴子，赫尔墨斯能够健步如飞，并且他的速度无人能及。他是旅行者和流浪人的守护神，保护着他们远走他乡的安全。同时他又是亡魂的引路者，看守着四处漂泊的魂魄，并将它们带往冥界，是除了哈迪斯和珀尔塞福涅之外唯一能够自由进出冥界的神。赫尔墨斯拥有一个机智的头脑，过人的口才和满脑子的新奇想法，他发明了度量衡、钻木取火法和里拉琴，可以称得上是希腊众神当中为数不多的才华横溢的神明之一。

然而游戏中的赫尔墨斯似乎没有神话中描述得那么多才多艺。过人的口才只用在了讥讽奎托斯的所作所为上，而一双带有翅膀的靴子几乎都用在

两个太阳神 相传宙斯结束了泰坦战争，犒赏立功的众神之时，射术与光明之神阿波罗便向宙斯索要太阳神的职位。宙斯正在兴头之上，忘记了还在天空中驾着战车的赫利俄斯，就答应了阿波罗的请求。后来为了安抚赫利俄斯，就将罗德岛（Rhodes）赐予了他，于是我们也就见到了罗德港巨大的太阳神像。在后世的神话中，人们常常将赫利俄斯和阿波罗混为一谈，统称太阳神。



▲神使赫尔墨斯（左一）油画。

帮助他飞速逃脱上了。奎托斯与赫尔墨斯之战更像是一场追逐战，而非传统意义上的BOSS战。当然，赫尔墨斯的靴子是被奎托斯抢到手了，自己也搭上了两条腿。这让人不由得想到，奎托斯，你是不是太狠了点？

神话中的赫尔墨斯还有一个不太光彩的职位——小偷的守护神。相传赫尔墨斯出生后不久，就曾趁迈亚不注意从襁褓中翻出来，独自四处玩耍。还是个蹒跚学步的孩子的赫尔墨斯，一路上牵走了阿波罗（Apollo）在湖边放牧的公牛，并用捡来的龟壳制作出了第一把里拉琴。后来阿波罗找到睡在山洞里的迈亚，发现一个可爱的孩子旁边正赫然站着自己丢失的公牛。睡眼惺忪的迈亚怎么也不肯相信一个这么小的孩子就能偷窃别人的东西，赫尔墨斯则在一旁笑嘻嘻地承认的确是自己偷走了牛。迈亚和阿波罗听见赫尔墨斯说话之后都惊呆了。等到阿波罗牵着牛走出山洞，赫尔墨斯在一旁安静地弹起了自制的里拉琴。清脆悦耳的琴声让身为音乐之神的阿波罗无比着迷，最后与赫尔墨斯达成了一项交易，用自己的公牛来交换赫尔墨斯的里拉琴。这也是以物易物的最早形态，而赫尔墨斯也终被奥林匹斯认同，来到宙斯身边被委以重任，成为了众神之间传递信息的信使。

天后赫拉

“醉鬼女士”赫拉（Hera）在游戏中可谓是丢尽了奥林匹斯众神的面子，不仅始终握着装满佳酿的银杯往自己嘴里灌，并且浑身污垢、跌跌撞撞，在赫拉花园（Hera's Garden）里醉得几乎连站都站不起来。看来奎托斯和泰坦一族对于奥林匹斯的复仇行动确实已经让宙斯为首的众神们阵脚大乱，连身为天后的赫拉也只能不顾自己尊贵显赫的地位借酒浇愁，其境况之凄惨令人唏嘘。



▲拿着酒杯猛灌的天后赫拉。

赫拉既是宙斯的姐姐，又是他的妻子，在奥林匹斯众神当中，地位仅次于宙斯。贞洁贤能的赫拉掌管着婚姻和家庭，以忠诚为信仰，是妇女和妻子的守护神。虽说赫拉十分满意自己的地位，但却对自己的丈夫宙斯不忠的所作所为非常不满。表面上赫拉十分尊重天神宙斯，但每当看到自己的丈夫，赫拉的内心就会生出有如烈焰焚烧般的愤怒和怨恨。因此，与天后高贵的地位相反，赫拉最举世闻名的性格特点，就是有一颗善妒且报复性强的心。这个性格在对待宙斯的情人和孩子上表现得尤为明显。

赫拉的一个著名的报复对象就是大力神赫拉克勒斯。这个宙斯的私生子自出生开始就受到了天后的百般加害。起先赫拉曾派了两条毒蛇袭击年幼的大力神，却被仍然躺在婴儿床里的赫拉克勒斯以神力活活捏死了。等到赫拉克勒斯成人之后，在赫拉的诅咒下，他又发了疯杀死了自己的妻子和三个儿子。赫拉也非常怨恨底比斯（Thebes）公主塞墨勒（Semele）和她与宙斯生出的孩子酒神狄俄尼索斯（Dionysius）。在宙斯和塞墨勒幽会的时候，赫拉摇身一变成为公主的保姆，怂恿公主提议让宙斯现出他的真面目，以证明宙斯对她的真诚的爱。单纯的公主听信了赫拉的谎言，对宙斯提出了这个要求。于是，天神宙斯出现在了一名凡人面前，可怜的塞墨勒却被天神身旁围绕的闪电烧死了。这时宙斯从电闪雷鸣当中救出了他和塞墨勒的孩子，并把他缝在了自己的大腿中直到满月，于是才有了酒神。然而狄俄尼索斯也没能逃过赫拉的眼睛，他被赫拉诅咒一生疯癫，成为了一名周游世界的流浪汉。此外，赫拉还诅咒过阿波罗和阿耳忒弥斯的母亲勒托（Leto），让她在分娩时候遭遇巨大的痛苦。实际上赫拉的所作所为并不仅仅如此，宙斯的很多情妇都因赫拉而被迫遭受了很多苦难，可以说，只要有哪个年轻貌美的女子被宙斯看上，跟随而来的不仅是天神体贴入微的呵护，还有天后心狠手辣的诅咒。



■天后赫拉的雕像。

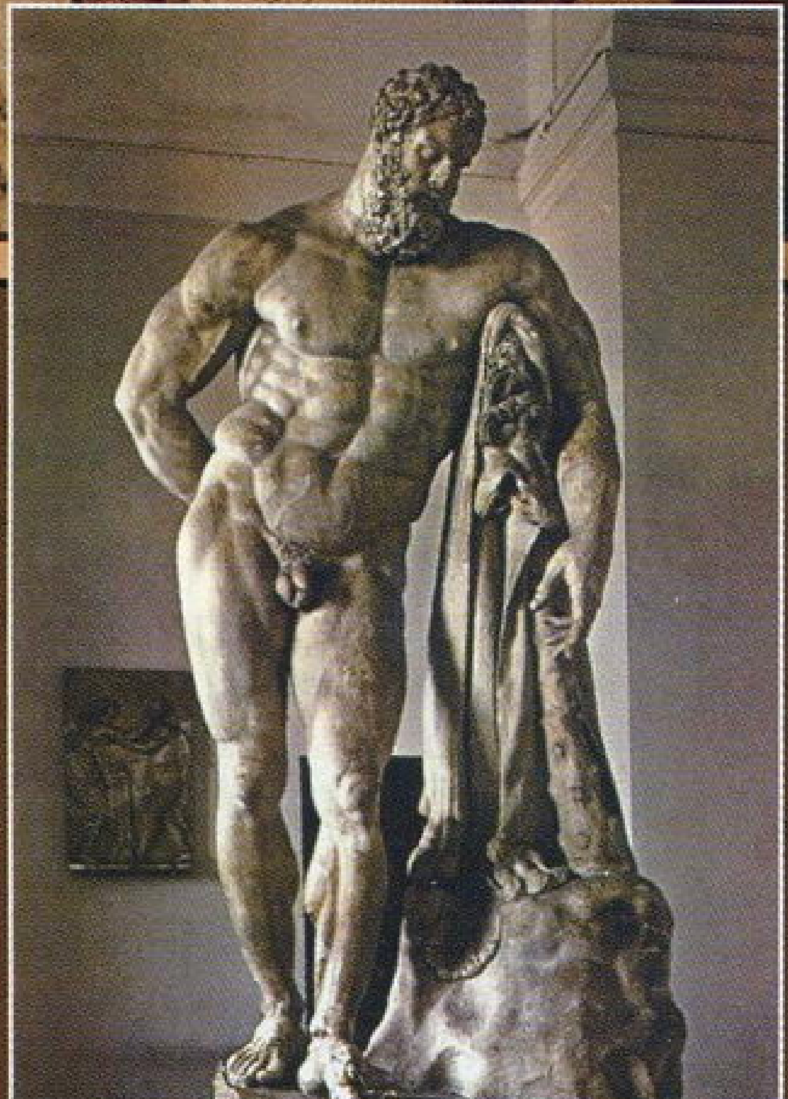
大力神赫拉克勒斯

大力神赫拉克勒斯（Hercules），又称海格力斯，其鼎鼎大名估计各位玩家已经早有耳闻，十二年内完成的十二项英雄伟绩，对于任何一名凡人来说，任何一项都几乎是不可能完成的任务。游戏中赫拉克勒斯的出场一定给各位留下了极深的印象，连身材魁梧的奎托斯站在他的面前，也只能向上仰视，充当了一个看起来十分矮小的鲜明对比。双手戴着自己的第一个猎物——涅墨亚狮子（Nemean Lion）头颅状的拳套，赫拉克勒斯的蛮力无人能及，甚至连四周无比沉重的墙壁和脚下光洁的大理石地面，都成为了他的武器。宙斯的两个儿子拼上全力的一战，可谓是《战神III》中十分经典的场面之一。

话说当赫拉克勒斯被赫拉施法发疯，杀了自己的妻儿之后，伤心欲绝的他被告知除非完成十二件只有英雄才能完成的丰功伟绩



▲游戏中的赫拉克勒斯，其身材令人叹为观止。



▶大力神赫拉克勒斯的雕像。

《战神》剧情简介 为了对抗即将杀死自己的蛮族首领，奎托斯将自己的灵魂出卖给了当时的战神阿瑞斯。意识到自己成为阿瑞斯的杀戮工具之后，奎托斯开始向奥利匹斯众神求援。最后，奎托斯从地狱深处返回雅典，借助潘多拉之盒的力量，打败了阿瑞斯，成为了新的战神。

否则他一辈子都不能从妻儿死亡的阴影当中解脱出来。于是赫拉克勒斯站在奎托斯面前，才会咆哮道，“这是我的第十三个，也是最后一个任务！”。

在赫拉克勒斯完成十二件任务的途中，他又爱上了一个名为德伊阿尼拉（Deianira）的女子并与她结了婚。然而赫拉却施法让德伊阿尼拉变得疑心重重，开始怀疑自己的丈夫在外不忠。在赫拉的安排下，德伊阿尼拉得到了一瓶毒液，但她却以为是一瓶爱情药水，并洒到了赫拉克勒斯的外套上。当赫拉克勒斯回到家中，穿上了自己的外套，浓烈的毒液立刻开始侵蚀他的皮肤。剧烈的痛苦让他无比难熬，然而对于有一半神的血统的赫拉克勒斯来说，致命的毒液并没能将他杀死。在巨大的痛苦中，赫拉克勒斯呼唤自己的朋友点燃屋前的柴堆，自己纵身一跃跳进火海。

大火烧掉了赫拉克勒斯身上凡人的部分，剩下的不死之身则被宙斯选中，来到奥林匹斯山成为了神。之后赫拉也终于放弃了对赫拉克勒斯的复仇，并将自己的侍女赫伯（Hebe）许配给了赫拉克勒斯。

天才发明家代达罗斯

代达罗斯（Daedalus）可以说是《战神Ⅲ》当中出场戏份最少的人物了。不仅被吊在高空不能动弹不说，还把奎托斯当作了自己的儿子伊卡洛斯（Icarus），说出了迷宫的秘密。这位可怜的老人家，一代建筑大师，就这样在游戏中露了个脸，被我们遗忘在迷宫的深处了。



▲一代建筑大师变成了如此瘦骨嶙峋的老人。

希腊神话中的这位凡人建筑师，他的智慧、创意和技巧都广为人知。而他一生最为成功的作品，就是为米诺斯王修建的，关押着米诺陶洛斯的巨型迷宫。相传米诺斯曾请求波塞冬赐予自己一头公牛用于献祭，但在海神送给了他一头白色的公牛之后，米诺斯不忍心将这头浑身雪白十分漂亮的公牛杀死，而找来了另外一头普通的牛来代替。波塞冬一怒之下，向米诺斯的妻子帕西淮（Pasiphae）施法，让她疯狂地爱上了这头公牛。于是，在代达罗斯的帮助下，帕西淮才有机会瞒着波塞冬与这头公牛交配，并生出了米诺陶洛斯。当米诺斯得知事情的经过之后怪罪于代达罗斯，将他和他的儿子双双关进了他们亲手建造的迷宫当中。

等到代达罗斯和伊卡洛斯乘着自己制作的翅膀飞出迷宫，伊卡洛斯由于飞得太高而被太阳烧死之后，代达罗斯一直飞到了西西里岛（Sicily），受到了国王科卡洛斯（Cocalus）的款待。在那里代达罗斯建造了一座阿波罗神庙，并献上自己的双翼供奉阿波罗，请求能够让自己找到儿子的尸体。后来伊卡洛斯的尸体被赫拉克勒斯找到并举行了隆重的葬礼，代达罗斯听闻又为赫拉克勒斯建造了一座雕像。但当雕像呈现在赫拉克勒斯本人面前的时候，赫拉克勒斯惊异于雕像极富质感的躯体和栩栩如生的表情，一拳砸碎了雕像的脑袋。

而米诺斯此时还是对代达罗斯紧追不舍。每到一地便以一个只有聪明的工匠才能解开的谜题四处探访代达罗斯的去向。他拿出了一个螺旋状的海螺，尖头处凿开一个洞，如果有谁能够让一条绳子穿过这个海螺，就能得到丰厚的奖赏。当他来到西西里岛的时候，科卡洛斯派代达罗斯解答这个谜题，代达罗斯于是将细线的一头绑在了一只蚂蚁的身上，在海螺里滴进了一滴蜂蜜，成功将细线穿过了海螺，同时也暴露了自己的身份。后来科卡洛斯知道了米诺斯的阴谋，就将他请进王宫沐浴，乘其不意让自己的女儿用沸水杀死了米诺斯。也有一说认为是代达罗斯自己用沸水杀死了米诺斯。

最后的希望之种潘多拉

对于潘多拉（Pandora）的描写，不仅仅是希腊神话，包括很多不同种类的文学作品当中都有相关内容的介绍。其中最著名的就是把希望深藏其中，而给人类带来无数苦难和灾厄的潘多拉之盒吧。当奎托斯推开沉重的潘多拉之盒，发现当中空空如也的时候，各位玩家一定已经心里有数：那位勇敢而又神秘的少女潘多拉，正是希望的化身，也是在奎托斯完成复仇之旅后，世界重生的关键。游戏当中的潘多拉，就像是奎托斯的引路人，一直把她带往奥林匹斯众神的中心，宙斯的力量所在——奥林匹斯圣火。能够战胜宙斯，并最终带领奎托斯走出心中的黑暗、解放自我的力量，正是他深埋心底，涌动在鲜红的血液中的希望。



▲著名画家 John Waterhouse 所作潘多拉的油画。

被手艺精湛的赫淮斯托斯创造出来的潘多拉，本是宙斯为了惩罚普罗米修斯赠与人间火种，而送给人类的第一位女性。宙斯命令阿佛洛狄忒给予潘多拉迷人的气息，雅典娜给予潘多拉织布缝衣的智慧，赫尔墨斯给予潘多拉言语和口才。于是一名完美的女性就此诞生。宙斯同时给了潘多拉一个小箱子，让她送给愿意娶她的男性。但潘多拉十分好奇，一到凡间就打开了它。于是，人类的种种罪恶和痛苦，比如嫉妒、贪婪、疾病和傲慢等等，都从箱子里面释放出来。等到潘多拉意识过来连忙盖上箱子，可惜为时已晚，所有的不幸都已经淹没了凡间，而雅典娜在最后时刻放进箱子用来拯救人类的“希望”，则永远留在了盒子里。



▲游戏当中的潘多拉起先是以铜像和蓝色火焰的化身与奎托斯进行交流的。



《战神Ⅱ》剧情简介 成为了新的战神之后，奎托斯与众神之间的隔阂越来越大，于是宙斯用计夺走了奎托斯的全部神力，并且将他杀死。坠入冥界的奎托斯遇见了创世神盖亚，并且得知了宙斯的野心。于是，奎托斯来到命运三女神的面前，不仅回到了自己被宙斯杀死的时刻拯救了自己，最终回到了泰坦一族与奥利匹斯众神决战的时代，发誓毁灭奥林匹斯。

游风艺苑

Gallery of Game Style

栏目主持 一刀

“本期‘游风艺苑’可以做两页！”当这句话从老编的嘴里说出时，我感到有些始料未及，不过这次的特大号确实解了栏目的燃眉之急——信箱中从春节后就越囤越多的优秀稿件终于能和大家见面了！当然，这也意味着从下期开始我们的栏目对新稿件的需求再次迫切起来，有兴趣投稿的朋友不要错过机会哦。此外，近来有部分作者在领取稿费时，出现了因邮政汇款单上的收款人姓名与身份证不符而无法领取的情况。鉴于此，有必要提醒大家，投稿时一定要提供身份证上的姓名。最后，需要跟大家说声抱歉，由于进度原因，本次光盘中未能收录“游风艺苑”稿件电子版，我们将在下期补送，敬请期待。



上海·牧童的短笛

“《怪物猎人》系列”又有新作公布，各路猎人画手们纷纷通过投稿的方式“发来贺电”。左边这幅麒麟装MM，英姿飒爽但又不失娇俏妩媚，让人眼前一亮。

北京·史野

Lili，来自“《铁拳》系列”的富家女，拥有传说中的天使面孔和魔鬼身材。不过4月份就以比基尼造型亮相，实在是太美丽“冻”人了！





广州·影猫

不知道大家对GBA上推出的“《KOF EX》系列”是否还有印象，左边这位格斗美少女便是该系列的原创角色叶花萌，干练洒脱中透着几分柔美，果然很萌。



北京·Lucifer

春节合刊上给大家带来《铁拳6》全家福的Lucifer同学，这次也选择了《怪物猎人》题材的作品。“天上天下”配老山龙套装，还真不是一般的威武帅气。

南宁·韦健

《火炬之光》是一款口碑相当不错的PC游戏，右图再现了游戏中野蛮人＆枪娘在熔岩监狱中跟巨兽人恶战的情景。作品延续了作者一直以来的细腻风格，而精心设计的构图，也使画面动感十足。



济南·魏巍

本期分量最重的主题莫过于战神再临，游风艺苑中怎么能少了奎爷的身影？尽管还是背对观众的老造型，但超宽幅构图带来的视觉冲击力，似乎更震撼呢！



本期读者语录 Email 441714801：247期第3页《告诉你一个真实的Wii》配图是个看起来有点兴奋的孩子，也许是刚买了Wii这个有着丰富多彩游戏的主机。但为何要用黑白的图片呢？这让人看起来挺不舒服(快清明了，也不必这样吧)。（一刀回复：哈哈，愚人节刚过，您这玩笑开得质量挺高嘛！）



北京・周沫

EVA,《MGS3》中1970年代的魅力女间谍，以一身“地狱天使”的行头示人，反叛气息扑面而来。这个新形象和她的经典对白“I only get off my bike when I fall in love…… or fall dead”搭配在一起，似乎比游戏造型显得更协调呢。





济南・潜水差点淹

一向致力于创作美少女插画的潜水差点淹同学，本次带来的竟然是……来自《GTA》系列的主角大叔们！画风和游戏原画相似度极高，显示了作者惊人的可塑性。

北京・HANA

《超级街头霸王IV》即将上市，汇集了全系列人气角色的登场阵容相信足以让Fans们疯狂了吧？左图的Q版春丽＆樱，怎么看怎么可爱，经典角色果然魅力永存。



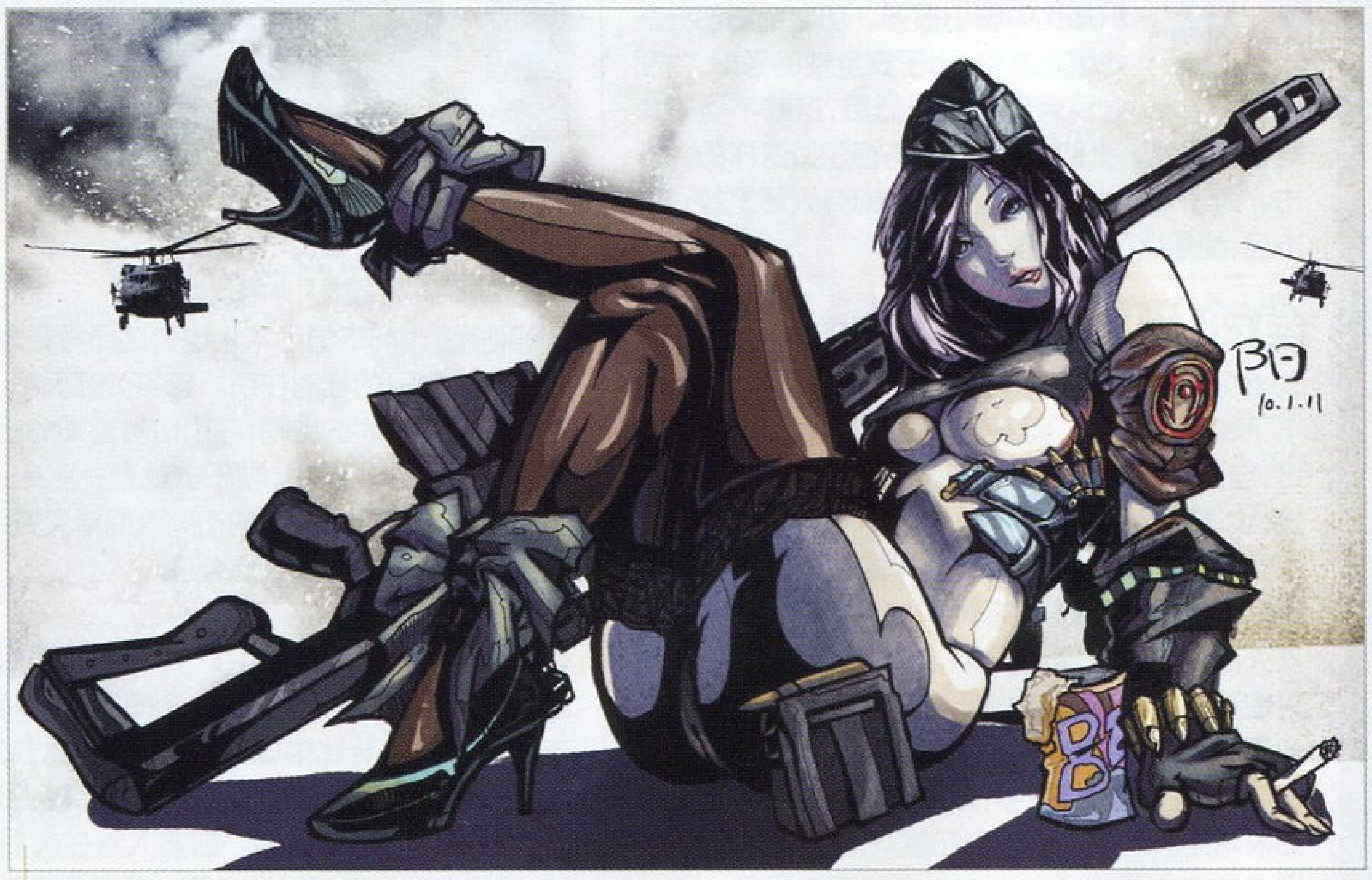


昆明・琛・美弟奇

继摇滚吉他手版八神之后，琛・美弟奇同学又带来一张“遛兔风衣版庵”，“我非常想以一个明朗的色调来绘制，特别是当庵的那帅气的红发因阳光的直射而产生的透光与折射，其散发出来的最纯，最美的红色。”以上摘自作者的创作感言，确实相当有爱。

南宁・神月

神乐同学此前那幅红伞少女远野秋叶一定给大家留下了深刻的印象。作为专攻美少女题材的新锐画手，他这次与大家分享一幅原创新作，细腻柔美的笔触，淡雅清新的配色，可谓赏心悦目。



北京・高阳

“因为痴迷《现代战争2》的LIVE对战，就做了这么一张图——每个男人心目中都有一个英雄般的女性！”高阳同学不仅画得好，话也说得言简意赅，让我们一起向“女英雄”致以崇高的敬意吧！

投稿须知

形式主要为单页的故事稿或者单幅画稿；请在画稿背后留下详细的联系地址及真实姓名（Email中也要注明），也请为自己的画稿起一个好听的名字，并讲述一下自己在作画时的感想，一并写在稿件的背后；画稿的题材方面请尽量与游戏有关，也欢迎原创稿件；信件投稿请注明“游风艺苑”收，Email稿件请寄往专用邮箱gallery@ucg.com.cn；稿件刊登后作者可以获得样刊一本，根据稿件水准稿费为40～100元不等，在刊登后一个月之内寄出。最后，欢迎大家踊跃投稿！

本期读者语录

Email 大米の朱雀：再次听到健次郎“阿达阿达阿达”的招牌声音时，瞬间泪流满面……想起了小时候半夜起床偷看卫视中文台《北斗神拳》提心吊胆的日子，虽然早已过去许久。才明白这游戏盘里不是《北斗无双》，而是装载着我们的青春。（一刀回复：啊！燃烧吧，青春的热血！勇敢的少年，快去创造奇迹！）

邪魔院

九兵卫

小编带你走近日本

最近泡在《如龙 4》的神室町中乐不思蜀，虽然游戏中强调的真实对于我们这样的“外国人”来说并没有很强的亲切感，但能让所有玩家坐在家中自由地游览东瀛，也着实是很个不错的体验。说起来春天也快到了，小九一直认为春季是旅游的最好时节，还是一个人待在家中玩游戏的你，不妨考虑拉上朋友出门远游吧！



声优园地



第 4 届日本声优大奖

2010 年 3 月 6 日，一年一度的日本声优大奖颁奖仪式在秋叶原 UDX 剧院举行，今年为第 4 届。

获奖的名单中，主演男声优奖的得主小野大辅，日式 RPG 巨作《最终幻想 X III》中由他配音的斯诺想必大家都不会忘记，而去年他在《黑执事》、《海猫鸣泣之时》等多部 TV 动画中也有出色表现；荣获主演女声优奖的是上期我们为大家介绍的泽城美雪，她也是上一届配角女声优奖的得主，2009 年的代表作有《CANAAN》和《信蜂》。此外，和风浓郁足的《胧村正》中泽城美雪饰演的百姬在玩家中也拥有很高的口碑。

至于本届大奖中一人独得两个奖项的新人丰崎爱生，也让我们不得不佩服《轻音》的人气之高。动画中几位主要声优组成的乐队“放课后ティータイム”所演唱的同名专辑，也是去年最畅销的动画 CD 之一。

主要获奖者一览			
主演男声优奖	小野大辅	主演女声优奖	泽城美雪
配角男声优奖	浪川大辅、三木真一郎		
配角女声优奖	井上喜久子、堀江由衣		
新人男声优奖	阿部敦、前野智昭		
新人女声优奖	伊藤佳奈惠、丰崎爱生		
歌唱奖	丰崎爱生、日笠阳子、佐藤聪美、寿美菜子、竹达彩奈		
话题奖	水树奈奈	海外人气奖	斋贺观月

流行与生活

从《如龙 4》瞥见日本人的“土地观”

玩了《如龙 4》，恐怕有很多玩家还会抱怨游戏中的神室町还是不够逛，各种娱乐场所也太小。其实这样的设定并不是受游戏内容的限制，反而是很现实地反映了日本大都市的土地现状。日本的人口众多但土地面积却比中国小很多。加之全国都处在地震高发带，出于安全性的考虑，大部分民用建筑均为低层，这就不可避免地带来用地紧张的问题，特别是在东京这样的大都市。为了节约土地，不管是精明的商人还是普通的市民，都想尽了一切办法。

自动扶梯与垂直电梯

在中国大大小小的公共设施以及商场内，最常见的就是上上下下的自动扶梯。但在日本即使是再繁华的闹市区，自动扶梯也是不多见的。原因并非是日本人省钱，也不是想要多运动，而是出于节约占地面积的考虑。取而代之的是各种各样的楼梯，当然，这些楼梯也是很狭窄的，很多都只能一个人通过。若是某天你去日本旅游，发现装修豪华的高档百货大楼只能通过小小的楼梯上下，请不要这是怀疑商家的吝啬。(笑)

虽说自动扶梯不多，但占地比较小的垂直电梯却很常见。正如大家漫步在游戏里的神室町一样，日本的商业街中道路两边 1 楼的店铺只是一部分而已，更多的店铺则在 2 楼以上或者地下。一块不大不小的招牌外加一部连通着室外的垂直电梯，这便是该类店铺的标准配置，这和国内的电梯大都在室内使用相比又是一番截然不同的景象。



■楼梯与电梯一个也不能少！

厨房＝客厅＝卧室？

除了独立式的住宅，大都市的日本人也会选择将更为经济的公寓作为自己的临时住所。这类公寓面积不大，通常只有一间很大的房间，在门口附近划分出一块独立的区域作为厨房后，剩下的就是一张床、一张书桌或是一个茶几。这样的布局既简单又实用，因此在独居的年轻人中非常受欢迎。

日本人的“蜗居”

“蜗居”是当下中国的年轻人经常会提到的一个词，前面提到了，日本的土地问题要比中国严峻得多，因此“蜗居”对于那些只身前往大城市工作的日本年轻人来说，同样是再正常不过的事情。日本人对住房要求并不高，在工作以及家庭稳定之前一般不会去奢求望而不可及的房子，所以“蜗居”现象尽管在日本存在多年，但大多数人对此却习以为常、并无太大怨言。

东瀛采风

东瀛风的花札

要说近期最热门的动画，恐怕非《夏日大作战》莫属。该片不仅一举荣获日本电影学院颁发的最佳动画电影奖，3 月初发售的 DVD／BD 销量也非常令人满意，其 BD 版的销量更是一路飙升，成为了史上销量最高的蓝光动画（该记录后被《高达独角兽 OVA1》超过）。看过本片的读者应该知道，花札是贯穿整部作品的关键词，不过大家应该并不了解这种纸牌，本期就和各位聊聊这些东瀛风的花札。

花札又被称为“花牌 （花かるた）”，是日本传统的娱乐活动之一。之所以以“花”为名，是因为花札的卡片上画有 12 个月份的花草，每种各 4 张，整组 48 张。一般两人玩的叫“こいこい (ko i ko i)”，两人以上玩的叫“花合わせ (ha na a wa se)”。除了通用的传统规则，日本不同的地方也有当地的独特的玩法。

从起源上来说，纸牌（也写作骨牌）其实并非诞生于东瀛，而是在安土桃山时代由西方传教士带入日本的。纸牌的日文读法“かるた”源自葡萄牙语中纸牌游戏的“carta”。到了天正时代，纸牌在日本流行开来。不过当时的执政者每颁布政令禁止纸牌游戏，民间就会变更牌面设计以避禁令，然后执政者再颁布禁止该纸牌游戏的政令，久而久之便产生了各式各样的牌面设计，于是以花为图案的“花札”也在变化中诞生并一直流传至今。

提到花札，当然不得不说与花札有着深厚渊源的任天堂。1889 年，山内房治郎成立“任天堂骨牌”并在日本京都出产和销售这种被称为花札的纸牌游戏。1929 年山内房治郎退休，他的女婿山内积良接管公司成为社长。1933 年山内积良联同其他公司投资，并将公司改名为“山内任天堂公司”。后来山内积良的孙子山内溥在 1949 年成为任天堂的新社长，他在 1951 年重新将公司命名为“任天堂骨牌株式会社”。

1959 年东京举办奥运会期间，任天堂抓住时机大力推销它们的花札产品得到了迪士尼公司的注意，借此和迪士尼建立了合作关系，以生产迪士尼卡通形象的扑克牌展开全球性销售。这个合作的成功，使得当年任天堂售出 60 万张以上的花札，这也为日后任天堂进军游戏业打下了坚实的基础。



▶《夏日大作战》将日本传统文化元素描绘到了极致。

读编往来

读编往来 通信地址
兰州市耿家庄邮局99号信箱
游戏机实用技术杂志社
邮编 730000 Email ucg@ucg.com.cn

插画：木仙&阳光成员 西达

UCG全体小编们欢迎您到读编往来作客



★偶们亲爱的炎骑士同学，做完这期之后就要回老家了。炎骑士刚来的时候正赶上《战神Ⅱ》发售，如今在《战神Ⅲ》的时候选择离开，也算是一种缘分了。请不要错过本期栏目内的炎骑士告别寄语。

★以前有读者来信说，每次小编一走就有新编辑加入，这其中一定有阴谋！这里要好好解释一下，其实炎骑士在过完年回编辑部后便已经决定离开了，于是从2月底开始我们就在物色新小编人选。目前我们又召来了两名实习编辑。其中有一位刚刚到达编辑部，另一位目前还在从日本开往中国的船上，预计下期就会在杂志上露面了。当然，实习编辑不一定就能转职为正式编辑，这里也请大家多给他们一些鼓励和支持！

★现在UCG与各大游戏厂商的联系越来越紧密了，能够拿到的独家消息也越来越多，不过随之而来的也有一些从未遇过的新问题。比如这期就有一个内容因为某游戏未在中国大陆上市而被厂商勒令延期再登，导致我们连封面文也临时更改，这算不算是一种幸福的烦恼呢？

读编交流

Email 绘月：看到晴天和纱迦与三位幸运读者的合影时，我翻箱倒柜地找出了几年前UCG参加TGS时录的DVD，那会儿的晴天还是一张可爱的小方脸，纱迦的下巴也没堆出现这么多赘肉……唉，岁月无情，竟然残酷地让"小编"变为"肥编"。可再看看镜子中的我，英俊的脸，健美的身材，优雅的气质，与几年前相差无几。这让我不由得想起本山爷的那句话："你大妈已经不是原来的你大妈了，可你大爷还是你大爷！"

目前正在全力游泳补救中！不过这脸上的肉看来是很难降下来了。

上海 王晨：自从PS2逐渐退出之后，我们作为蹭机一族，和PS3、X360的距离有些遥不可及，导致我们蹭机一族越来越没有什么地位了。那些阔少爷们包着PS3、X360，还顺便鄙视一下我们，有钱人就是横啊！你们那么有钱，为什么不买一台回家玩去？他们反而还有理由，说什么"现在都什么时代了，还蹭老掉牙的PS2啊！你们也好意思。"听到这样的话，实在没什么心情再去玩PS2了。难道我们就连怀旧一下的资格都没有了吗？现在BOSS为了赚更多的钱，还特意买了几部液晶电视来满足阔少爷们的视觉欲望，PS3、X360一个小时的游戏时间所花的金钱，就够买一本UCG的钱。每当我路过包机房时，看到他们拿着PS3手柄却因为不知接下来怎么打而发出咒骂时，我不禁笑了：他们现在干耗着是在花自己的金钱，却不知道买本UCG来帮忙，实在是可怜啊！

没想到上海还有这样的包机房，真是怀念。我小时候经常在一个农村里的游戏室打FC，后来我买了MD还专门带过去和那里的玩友一起打，让大家都见识一下游戏的进步，我可不会像这些阔少爷们一样看不起人。我想这大概是因为我在那个时候便已经坚定了要为游戏在中国普及尽一份力的决心吧，哈哈哈！

本期读者语录 Email 夏男：想提个改版的问题，把日本和美国的排行改成咱们国内玩家喜爱游戏的排行。《FF》官方都知道出中文版了，咱们国内也应该能注重自己的玩家了，应该来个国内玩家喜爱游戏的排行，或者来个喜爱的游戏音乐的排行。（纱迦回复：以前搞过中国玩家排行榜，不过反响一般，不具代表性。很多玩家都是冲着奖品来的，没奖品就懒得参与了……）

杂志相关

Email 香草：248 期一定要用《如龙 4》做封面啊！个人比较喜欢“《如龙》系列”，女朋友和我不在一个城市，四月初我过生日，要去那里和她一起过生日。今天知道她买了《如龙 4》送给我，真的很开心，说实话蛮感动的。之前总是在论坛上看到很多人自曝老婆或女朋友送给他们喜欢的游戏，其实很羡慕的，这次也轮到我了。谢谢她，我很爱她！希望 UCG 祝我们幸福吧！

说实话，除了一张很老的合影，我们还真没有能当封面的《如龙 4》大图。经常看到有读者来信说，希望下期用某游戏当封面云云。其实能当封面的图是很稀罕的，原尺寸至少要是 2000×3200 像素，满足这个条件后才谈得上好不好看、适不适合。因此每期能当封面的图其实并不多。如果各位看到什么 NB 图，欢迎以 Email 的形式发过来！

陈俊杰：我想给你们提个建议，以后你们在制作 RPG 或 AVG 游戏的攻略时能不能把主线和支线以紧密结合的方式结合起来写啊？这样就不会因为错过哪条分支而必须从游戏二周目重玩一遍了。（下略）最后我有问题想问你们一下，为什么现在的《游戏机实用技术》的游戏发售表中不写游戏售价啦？

意见非常好！其实作为一名玩家，我们也深知以主线和支线紧密结合的方式来写攻略是最好的。但是要这么做的话，需要对游戏内容有深刻了解才行。像这期的《战神 III》攻略就是如此，一方面是因为时间充足，另一方面也是因为游戏流程不长。像你在信中提到的“《传说》系列”，该系列向来以流程长、隐藏要素多而著称，要想在一期内将支线全部搞定很不现实，因此我们只能采用修修补补的方法来制作。如果是在网络上制作攻略，一来有充足的时间，二来有众多网友的补充，三来可以随时增删内容，假以时日自然就能做出一篇接近完美的攻略。

关于取消发售表里的游戏售价，是因为现在的游戏（尤其是次世代游戏）多为数个版本同时发售，而且多有亚版，定价很不统一。另外中国大陆没有正规游戏店，全是私人经营的，因此价格也是五花八门并不统一。考虑到中国大陆的现状，再刊登游戏价格已经没有实际意义了，故一律取消。未来我们还计划把信息栏里的售价也取消掉呢。

山东 张福禄

问：亚版 X360 几时才能玩到《FF13》？

答：请参考《星之海洋 3》的副标题。

Email 邱蒲莀：读者有很好的建议，希望你们能有明确回应，不要像石沉大海一样，不回应也不肯定，搞得跟以色列（面对暗杀指控）一样。希望你们认真考虑这个建议，不要走在时代的后面。

这位读者您误会了。杂志做出的每一项改进都是需要综合大量读者的意见才能决定的。读者们提出来的大部分意见虽然正确，但是细节上都需要仔细斟酌。例如 PSP 玩家肯定要多登些 PSP 内容，Wii 玩家肯定要多登些 Wii 内容，这些内容的比例如何分配，就要靠更多的读者意见来决定。因此有时候大家好不容易想出一条建议，编辑们也只能先说一句感谢，然后记下来去讨论研究，之后才能决定改不改、怎么改。这的确是无法当场直接回答改还是不改。还请见谅！

广东佛山 陈一行：怀旧殿堂的开张可说是顺应民意的结果。首个专题《铁拳传奇》可谓真正的打响头炮。因为这个专题真正做到了用最少的篇幅向读者展现最多的内容。而且其中“来自《VR 战士》开发团队的祝词”和“风神拳的进化历程”都充满趣味性。个人认为以后的殿堂可按照以下的模式开展：每代作品的简要介绍、该代作品在系列中的地位和创新、每代作品中的代表性角色、趣味性内容、该系列以后的展望等等。如果能在光盘里附赠每代的经典 BGM 就更美了。

怀旧殿堂栏目开张特大号受到了不少读者的好评，而真正的作为栏目的头炮还要看本期，也希望大家能够继续提出自己的意见。在光盘里赠送 BGM 是个不错的提议，在此谢过了！

“战神”也有克星 剧本 九兵卫



Email xieqi_hg：《战神 III》到手并在前几天通关了，实在是太震撼了，3 年时间没有白等，小编们一定要给满分哦！接下来再说说预定时遇到的不和谐的事，不少玩友都在预定游戏时遇到 JS 使诈，例如不按时发货、提价或是捆绑销售。UCG 上能不能开个优良淘宝店铺推荐和黑心店铺曝光专栏？

据我所知没有哪本杂志敢做类似的栏目，因为游戏店铺如果不由我们直接管理，出现任何问题都是死无对证的。因此这个提议虽然好，也一定能帮助大家，但是从可操作性来说几乎为零。等哪天咱们 UCG 开了游戏店再说吧。

上海 郁雨润：突然发现几个小编都是眼镜男，像薯条哥，纱迦，多哥……就像同一个人的不同年龄段。

很好很好，无论是从左往右看，还是从右往左看，本人都位居中央，由此可见最老的那个人肯定不是我，哈哈哈！

大连 碧竹居士：247 期第 104 页，看完那张照片，就一个感觉——小编的形象与本人差得太大了吧。照片上面的那行小字，我对照了至少有三遍！才接受这个事实。

如果差别不大，还画小编形象干嘛？



Email huangzhizhao：潮湿闷热的天气使我不得不坐在清凉的地板上游戏，小狗恰到时机地进行骚扰，不断地对我的 360 手柄进行“攻击”。因为对 UCG 的片刻记忆让我回想到“对付缠人的小狗的最好办法就是……转到它晕头转向为止！” 虽说炎骑士给的建议不知道是经验之谈，还是忽悠，我还是信他一次，但是，我大错特错……持续 5 分钟的转圈，我悲壮地倒下了，连同我的手柄。小狗四脚平稳落地，无一丝眩晕的迹象，兴高采烈地奔向手柄的所在地，脚步四平八稳，我的手柄在我手的旁边，我刚抬起手想抓住它，可是小狗把它叼走了，在某个我不知道的角落对它进行惨无“狗”道的摧残。这一刻，我知道，手柄哭了，我的心碎了，整个世界天旋地转，我的视线逐渐模糊……

人有晕车和不晕车的，狗自然也不例外。当晕车的人遇到不晕车的狗，悲剧就发生了。

本期读者语录 杭州 余方韬：今天又向我爸提出要买 DS，不过又被敷衍了，我现在高二，小编们觉得我是不是该再忍一年呢？（纱迦回复：明显应该忍一年，3DS 都公布了。）



Email 笨小孩：能否将《暴雨》的剧情用电子邮件的方式剧透给我啊？我保证100%不会剧透给第三者！

30多小时游戏时间外加N个结局，要想剧透的话没几千字搞不定，有这工夫我们不如直接上小说算了……

广东汕头 斩月大叔：自吾观汝书，茶饭不思，潜心钻研。吾观汝书，心甚爱之，观之可开眼界，得真谛。吾对汝书栏颇满意，未曾望何物可与之堪比，其光盹碟硕丰，观之忘归。提建议如下：碟中内容虽丰，但全非吾愿，望加编辑部实况足球内战以丰之，以睹其风。望加游戏海报、读者回函单以更丰之，不论价钱如何。

汝信来之甚好。加价加海报之举，吾等也在考虑之中。读者回函单似无必要，虽一纸仅费几分钱，然则数十万本之下亦为巨款，大家若有意见不妨直接来信告之。不妨将其折为内文加页，不知各位意下如何。目前加价之举尚无定论，还望各位多提意见。至于实况足球内战云云，编辑部里不好此道已有三个月矣。但念六月南非开战，战火可望重燃，届时再议。

Email 周明昊：我是你们的老读者，从第一张光盘随杂志赠送那期开始买你们的杂志。虽然一直这样支持你们杂志，对你们每一个人都好向往乃至崇拜。但今生也许无缘再见，因为9月份我就要离开祖国去国外留学，而按照父母的意愿，也许就是直接转成移民了。这样看来，也许这个梦真的无法实现。但我会一直支持你们的，我会让国内的朋友买好了给我邮寄过去，也会在那边写信给编辑部。永远爱你们。因为我们同是中国的游戏人。不知道编辑部会不会接收留学生，如果有希望，也许我会努力一下，在国外学一个对口专业。

最后祝愿那应该锻炼的人加油再加油，因为锻炼这个词本身就具有持之以恒的意思；那觉得自己老的人，看看比自己更老的人就应该努力让青春挥霍的更有价值；Gouki，我也是阿根廷铁杆球迷，我玩《WE》用国家队永远只用阿根廷；玛娜姐，学车注意安全；而胜负师，做个好父亲其实更需要专注和耐心；星夜，你的阳台真的很美……

非常感谢你这么多年来的支持。说到留学生，马上就有一位从日本回来的留学生来到编辑部，所以这点你不必担心。不过据我所知在国外大学也是没有游戏编辑这个专业的，所以你在专业方面不必在意。只要你保持对游戏的热爱，多学习游戏相关的知识，平时多动笔写点文章，就足够了。当然，能掌握一门扎实的外语就更好了，不过我想这方面你肯定没有问题，呵呵。

问：本期杂志你最不满意的内容是什么？ 大量读者
答：2009 TV GAME大赏一等奖获奖读者感言。

Email 罗欣：不知道怎么的，现在已经没有读书时候玩游戏的冲劲了，现在下班回家一点玩游戏的心情都没有。看着桌上曾经热爱的主机和手柄发呆，现在惟一欣慰的就是对游戏业界还是关注的，看杂志上论坛还是少不了。

年龄大了，面临的压力多了，有你这种困惑是正常的。其实只要强迫自己每天开机玩一刻钟，不到十天，保证你的热情就回来了。

校园故事 校园游戏管理委员会

报告书 No.27

虽然再过三个月俺就要高考了，但是俺还在买UCG，为什么呢？二本是没希望了，三本很有问题。其实学一门技术也不错，反正家里已经有个大学生了（我哥），也不差我这一个。但是学什么技术好呢？UCG缺少哪一类人才？厨师？画师？聊天师？反正缺啥我学啥呗，梦想是将来成为UCG的一员，我会努力的！

——浙江湖州 宋国威

解析8 你这感言令我想起一个笑话："你究竟喜欢我哪一点？你说出来，我改还不行吗？"——玩笑结束。现在别说大学生，就连研究生也不值钱了，你的想法倒也不错，但我怎么看都觉得这是一个托词，如果真是这样的话那就不对了哦！

各位小编好，我是一名高三学生。因为还有半年就要高考，所以学习和生活压力很大。每天放学离开学校，我和另外几个朋友在外面瞎转很久才会回家，去得最多的两个地方就是卖UCG的报亭还有市里惟一的一家电玩店。从一开始逗留十来分钟，到后来要晚一个多小时才回家。虽然可以用补课的借口搪塞家里人，但我还是觉得自己对此越来越麻木了，连在学校里的时候也感觉不到任何目标，我该怎么办呢？这是不是在逃避现实啊？

——Email

解析8 如果只是为了发泄一整天的压力，放学的路上适当放松放松倒远远称不上是在逃避现实。对于很多高中学生来说，放学后才是一天的开始，因为在这段时间里不用考虑学习，可以做自己想做的事情，而一踏进家门，当天的自由活动时间也就宣告结束了。有这样的习惯，这位读者也没什么值得烦恼的，只要掌握好时间并注意安全就行。说到底这也属于学会自我调节的过程，尤其是压力比较大的高三，大家更应该把握好生活节奏。

本期话题：

①你是如何处理生活中压力的？
②说一说毕业前的留念与回忆；

在你们的疯狂诱惑下，我终于成为了神机玩家（因为你们抽奖没抽到我！掀桌！）在朋友们兴奋的呼喊声——"哇，神机！激动×2"——中，我也有一丝的尴尬。新年刚开始时，刷光了信用卡上的RMB，换了一个黑箱子，但却没有时间去摆弄它。对！你们猜对了，我是一介悲剧的高三生！凭着自认为坚强的毅力，奋斗在题海中，看都不去看一眼所谓的神机，所以新机变成陈机，成为电视墙背景后的一角。娘亲看我摆弄着PS3就说："等你上大学了，就给我玩。"（因为我曾用Wii诱惑过她，这次说PS3是Wii，她就信了！）

——浙江湖州 冯锴

解析8 高三学生就有信用卡了，看来我的思想真是落伍了，要知道我可是工作第二年才办上信用卡的呀。不过你的来信我怎么看都是悲剧，买回PS3只能看不能摸真是太惨了，倒不如等高考完了之后再买，那时候肯定会更便宜一点，也省得你天天牵肠挂肚。纱迦高考之前也不能玩游戏，不过我拿出我那个MD初代机，开机后插上耳机（不接电视，只接电源），直接进入每个游戏的OPTION听音乐欣赏，也算是过干瘾了。这算是一个经验，现在传授给你。

八卦角

★《北斗无双》杀到，一大批观众围上来。结果由于单位的X360机器光头老化，游戏安装到一半就报错，只好直接进入游戏。结果开头动画正在播放时，就听到机器的光驱突然歇菜，这时所有观众脑海中都浮现出健四郎的那句经典台词："你已经死了！"果然3秒钟后便死机了。之后重复了两次，均是动画时死机，于是一群人口中大喊着"你已经红了"而高调退场了……

★《战神Ⅲ》观战团的队伍不断扩大，不单是文编美编，甚至还有非编以及各路快递员，每个中途加入的观众总爱问一句："迷你游戏过了没？"如果正赶上存档点，往往要求加映一场。到后来编辑们实在受不了了，于是专门在爱神寝室门口留下一档，让观众自己动手、丰衣足食，真是：世风日下，人心不古啊！

本期读者语录

天津 唐尧：小编们每年有旅游的机会吗？如果可能，欢迎来到我的家乡天津，我一定请你们吃好玩好！（纱迦回复：非常感谢！不过偶们一出行就是近20号人，一人一条天津大麻花也能把你吃穷喽。何况由于时间紧迫，我们的旅游一般都局限于省内啦。）

理想与现实

剧本 九兵卫



学校里的伪闰年虫事件

南宁 杨翊：话说发生在3月1日的"闰年虫事件"想必给不少的PS3玩家带来了不大不小的麻烦，发生在我们学校的"伪闰年虫事件"与之相比，少了一分惊悚，多了一分搞笑和荒诞。好了，无图无真相，上图吧。



看来你们已经被迫过了一个"2007年2月29日"，不知这个杰作是出自老师还是学生呢？

每期一雷

@ 大量读者：偶终于发现杂志中的差错了！4月A第106页"下期预告"，248期应该是4B吧，怎么成5A了？难道奎爷还要等一期才会登场？（编注：肇事者是炎骑士，为防止前来纠错的玩家有负罪感，特此强调：炎骑士的离开与此错无关。）

猛拍一砖 肇事者：炎骑士

@ Email KISS姐姐大人：兄弟们，去年出的《使命召唤2》你们玩得开心吧？什么，你说去年出的是《使命召唤 现代战争2》？伙计你OUT了！现在流行的就是无视前作直接用主标题做缩写，看看人家脆薯条，直接就把《战地 恶人连2》缩写成《战地2》了，完全无视了2005年出的那个《战地2》

猛拍一砖 肇事者：脆薯条

炎骑士告别语



"做完这期杂志之后，我就要离开编辑部了！"

很多小编在离开编辑部之前，都会说出这句话，我自然也无法免俗。能够做自己喜欢做的事，每天都与一群有着共同爱好和志向的同事在一起，更重要的是还有无数的热心读者支持着我们，这是我在短暂的三年时光中所获得的最大幸福。然而天下没有不散的宴席，该面对的终究还是要面对。我此刻的感觉就像是一名即将离开母校的毕业生。

再见了，UCG！再见了，我亲爱的伙伴们！

等等，我还没有说完！在编辑部有一条不成文的规矩：生是UCG的人，死是UCG的……死人！也就是说，离开编辑部的我还是会以NPC角色的形式不定期出现。到时候，还望大家不要忘了我这个"前编辑"啊！

炎骑士的编辑部生活大事记

来编辑部之后接触的第一款大作：《战神Ⅱ》
自己的第一篇特别企划：《命运的神曲》(《战神》相关)
购入Wii主机的时间：2007年6月
购入PS3主机的时间：2008年4月
最喜欢的游戏角色：疯兔
参与制作的最重头游戏攻略：《生化危机5》
人生的第一个白金奖杯：《生化危机5》
三年来最大的遗憾：没能等到《皇牌空战7》的公布和发售

实习编辑Nai的见面语

嗨，朋友们好，我是Nai。

还记得第一次捧起UCG，12元一本的全彩杂志。对于当时还是初中生的我来说，这是本太大的书。每个月去学校门口小书店捧回UCG的时候，在走回学校路上我会痴痴地一边走一边翻看，有UCG陪伴的那些岁月是我学生时代最愉快的回忆。

那时，某些瞬间我会想，如果能去UCG做一名编辑，是多么兴奋的一件事啊。但这个最初的梦想最终还是被我不知不觉地放下了。和很多人一样，被迫于应试教育，放下了游戏，走进中国式的象牙塔，迈起大步奔向未知的未来，但其实我不太清楚我想的要究竟是什么，我到底想变成谁。回过神来的时候，自己仿佛像上了发条一样越走越远，走到别的国家，走到别的专业。

异国他乡的心酸和历练让终于让我明白一件事：人走得再远也甩不掉自己的影子，只会把心底最初的梦想甩掉。

所以在这个四月樱花刚刚绽放的时刻，绕了一个大圈的我决定离开日本，跨过幻想的尽头，回到最初梦想的开始。

能来UCG是我莫大的荣幸，也是一种损失。因为，从此再也不能和普通读者一样，体验每次将新一期杂志捧在手里的兴奋和愉悦。不过作为一名建设UCG的劳动者、UCG大家庭的新学生，我会竭尽全力为读者大人手中的兴奋和愉悦贡献自己的一份力量。

Nai热爱的游戏类型是RPG和ACT，无一苦手，来者不拒。当然还有一切格斗游戏，实际生活中的Nai也是一名格斗技爱好者，正在现实和虚拟的修罗道上龟速前进。总之，TV的，PC的，索的，软的，任的，日的，美的，网的，单的，都是爱，都期待。但最期待的，是中国人的，中国智慧的游戏，有朝一日能站起来，站得稳，站得帅。

我想和同行的前辈们一起使出所有力气搭一座高台，让读者大人们踩上去，尽情地欣赏游戏世界的绚烂美景。

编辑点评：Nai在出国之前便已经和我们联系过，当时与其联系的人还是邪魔天使呢。一晃这么多年过去了，Nai始终不改为UCG作出一番贡献的念头，正好编辑部又有了人员空缺，于是就水道渠成啦！不过杂志截稿前Nai还未赶到编辑部，目前还在东海上飘啊飘……

实习编辑J.H.的见面语

本人来自北方黄土高原，正处于奔三的初级阶段，怀着满心期待和满腔热情来到祖国的特区深圳，走进了自己最爱的杂志——游戏机实用技术的编辑部。"饭"字头衔不多，姑且算是ACT饭和RPG饭；在三大主机中更加偏爱PS3。话说自拿到手的第一本杂志开始，到如今真正来到编辑部干起编辑的工作，一股自豪感自心中油然而生。看着周围触手可及的各类大作，身边勤劳工作的小编，并且每一期杂志的出版，都包含自己的汗水和努力，简直就像梦境成为了现实。能够在一个自己喜欢的领域做自己喜欢的工作，无论对谁来说都是梦寐以求的。而这对我来说不仅是一次锻炼，更是一项挑战。将兴趣变为实在的工作，我愿意接受这样的挑战！

编辑点评：J.H.的入选是因为去年我们应征实习编委时，他写了一封长长的、很有见解的来信，信中提到了杂志目前存在的很多问题以及改进建议，一下子就被所有编辑看中了。当然，由于对编辑部的情况不了解，一些改进是不切实际的，现在他已来到编辑部实地学习，相信他能提出更具建设性的意见！

本期读者语录

Email 天下第四：《如龙4》会写小说吗？个人比较期待！
(纱迦回复：《如龙4》不会写小说了，不过相对的这期杂志上已经剧透得干干净净了……)

如果你喜欢UCG，不要容忍任何一个缺点； 如果你讨厌UCG，请在这里发泄你所有的不满！



本期大奖

1名

PEGA PEGA 四合一摇滚鼓王（对应X360/Wii/PS3/PS2）

本期奖品由PEGA独家提供

一等奖



3名

PEGA Wii手柄无触点感应双充

三等奖



5名

PEGA PS3超薄版主机支架

二等奖



5名

PEGA X360 双65纳米酷冷风扇

2B·3A 互动信箱礼品名单

大奖 莱仕达 锋驰360方向盘

山东	陈向前

一等奖 莱仕达 魔音吉他（PS3/PS2/Wii）

北京	冯　铎	苏州	宗　梁
南京	王　川		

二等奖 莱仕达 PS3迷你小键盘

海口	陈延斌	上海	王　晨
玉林	陈志鑫		

三等奖 莱仕达 移动宝充电套装

上海	刘　倩	北京	赵　航
上海	徐静思	哈尔滨	金龙哲
深圳	张思回		

本期特别放送 各类电玩周边（随机抽取）

济南	陈　龙	大连	胡　彦
天津	金　燕	青岛	王宜斌
重庆	江呈仪	南昌	徐克强
成都	付　瓒	景德镇	张　静
呼和浩特	李天春	惠州	刘　阿

本期特别放送

10名 各类电玩周边（随机抽取）

本期问题

1. 本期杂志里您最喜欢的内容是哪一个？最不满意的又是哪一个？
2. 您对本期的光盘内容有何评价？
3. 您对本期《战神III》一系列相关内容有何感想？例如感想、实用度、篇幅……

1 电子邮件：ucg@ucg.com.cn
2 邮政信件：兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社 邮编：730000

动漫游工作室

动漫游工作室现提供以下邮购服务：

《iPhone专辑》第2、3、4辑，定价28元／辑；《水树奈奈完全档案》，定价38元；《创造二次元角色 萌少女CG绘法》，定价38元；《高达模型年鉴2010》，定价38元；《爱图e族》第9、11、15辑，定价19.8元／辑；《怪物猎人3官方小说》第1辑，定价9.8元；《战国无双3设定资料集》，定价32元；《猎人大全G》，定价28元；《怪物猎人3 最速攻略本》，定价28元；《怪物猎人2 官方小说 疾风之翼》第1、3、4辑，定价9.8元／辑；《超级机器人大战OG 秘藏资料集》，定价28元；《火影忍者 炫彩珍藏2009》，定价28元；《真·三国无双MULTI RAID 官方设定资料集》，定价22元；《怪物猎人VS逆转裁判！ CAPCOM爆笑漫画合集》，定价9.8元；《潜龙谍影官方小说》，定价24元；《异说 最终幻想攻略本》，定价19.8元；《女神侧身像·负罪者 攻略全书》，定价28元；《福音战士新剧场版：序 典藏DVD》，定价16.8元；《模魂志》第33、42、43期，定价15元／期。



邮购地址：兰州市邮政局雁滩分局37号信箱 动漫游（ACG）读者服务部（收）
邮政编码：730010　电　话：0931-8663118
Email：acg@vip.163.com

邮购信息

请大家务必写清自己所要购买的杂志期号和数量，地址、联系电话务必详细、字迹务必工整。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投送到，请及时与杂志社用电话或Email联系。

掌机王SP

目前《掌机王》读者服务部现提供以下邮购服务：

《掌机王SP》第14、15辑、第22、27辑，以上每辑定价为12.00元。《掌机王SP》第40～43辑、第61～63、65、67辑、第75、77、84、87～90辑，定价8.8元。《掌机王SP》第96～98、105～113、129、130、131辑，定价9.8.元。《掌机王SP》第103辑，定价14.8元。《NDS专辑VOL.2》，定价25元。《口袋玩家》第11、14～19、28辑，定价16元。《PSP专辑VOL.3》，定价25元。《PSP专辑VOL.5》、《PSP专辑VOL.6》、《PSP专辑VOL.8》，定价28元。《NDS宝典》、《NDS宝典2》，定价28.00元。《PSP宝典2》，定价28.00元。《怪物猎人狩猎志VOL.4》、《怪物猎人狩猎志VOL.6》、《怪物猎人狩猎志VOL.7》定价12.00元、《口袋妖怪 心金·灵银 完全攻略本》定价25.00元，《口袋妖怪2010 完全图鉴·终极对战分析》，定价38.00元，《卡牌·桌游》第2、4辑，定价15元。



邮购地址：兰州市邮政局东岗1号信箱 《掌机王》读者服务部（收）
邮政编码：730020　电　话：0931-4867606
Email：pgking@263.net

游戏·人

《游戏·人》读者服务部现提供以下邮购服务：



《游戏·人》第32辑、34辑、36辑，定价14元。《游戏光环DVD》第1、4辑，定价9.8元；第9～11辑、第14～16辑、第18辑，定价12元；第20、31辑，定价8.8元。《生化危机》特辑、《如龙3》特辑、《未知海域》特辑、《使命召唤》特辑，定价12元；《最终幻想XIII》特辑、《战神III》特辑，定价38元。《游小说》第7、10、13、19～22辑，定价9.8元；第26、27、29～31、35、36辑，定价12元。《Wii专辑》第2辑、第3辑，定价28元。《X360专辑》第8辑、第9辑，定价28元。《PS3专辑》第8辑，定价32元。

邮购地址：兰州市邮政局东岗99号信箱 《游戏·人》读者服务部（收）
邮政编码：730020　电　话：0931-8674805
Email：gamers@263.net

游戏机实用技术



目前杂志社有以下几期杂志可供邮购：

总第164～167期、总第180期、总第184～186期、总第189期、总第190期、定价9.8元。总第204期、总第205期、总第208～211期、总第213～216期，定价12元。总第220期、总第221期、总第224～期、总第232期、总第246～248期，定价9.8元。总第200期、总第229期、总第231期，定价15元。总第137·138期、总第162·163期、总第182·183期、总第207期、总第212期、总第244·245期，定价19.6元。

邮购地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社
邮政编码：730000　电　话：0931-8668378
Email：ad@ucg.com.cn

■我们每一期都会从回答本期调查提问，来信提出意见和建议以及投稿的读者中挑选出一部分来赠送礼品。写普通信件及发Email都有均等机会获得礼品。
■请一定要注明自己的真实姓名和准确的通信地址、邮政编码，最好能留下电话号码，以方便我们发放礼品。

EDITOR'S BBS

小编寄语

努力工作，拼命玩！

★在好友的强烈要求下，终于去电影院看了《越光宝盒》，满足了他一睹郭老师风采的愿望。老实说电影的很多情节只是在原来《月光宝盒》的基础上进行了再创作，再把不少曾经的大片拣个“涮了一把”，如果要说亮点，估计就只有孙俪颠覆形象的演出和电影中一大把知名的香港艺人了－－b



☆看电影当天还遇到了另外一件雷人的事情：看到了芙蓉姐姐首次“触电”的电影预告片。由于当时只顾着笑，没有看清楚电影的名字，后来回家搜索才知道官方将这部电影定义为“精神病悬疑喜剧电影”……喂！拜托，预告片里的内容明明就是纯正的“恐怖片”，真不知道这个“喜剧”是怎么蹦出来的，难道就因为芙蓉姐姐在预告片的最后大叫了三声 Orz

★自从春节回来后，纱迦、飞行员等人就一直惦记着自己从家里带来的卤牛肉，声称愿意花大价钱购买。看来最近得赶快把制作卤水的手艺从老爸那学过来，说不定哪天还能用它赚点外快呢！（笑）

本期个人签名

静观其变



几年来终于养成了习惯，除非前一天睡得太晚，否则早上8点半一定会自然醒来。大学4年从没有养成过这种“有规律”的生活习惯。不过春节回来之后的日子过得乱七八糟，先是看电影的时候丢了手机，再是取完钱忘记拿银行卡，双重打击。

据说《24》要完结了，9季，9年。Kiefer Sutherland塑造了Jack Bauer这个极其成功的角色，伴随着自己9年的成长，这个探员已经深深植入我的心中。对于自己，这部剧集是战线最长的一次旅程。虽然“24小时”的这个死套路让后面几季显得重复且没有新意，精彩程度也每况愈下，但是每周还是会被Jack Bauer这个角色吸引。完就完了，早晚有结束的一天，也挺好。

自己年纪再小一些的时候，听久了Bob Dylan那略显重复的调子和碎碎念一般的歌词会莫名烦躁，以现在深度“中毒”的心情看，那烦躁是必然的。只有经历过年月，才能看清一些事情。深刻的歌词，简单的旋律，如果能理解其中的些许意义，就能受用终身。

本期个人签名

What am I to you? Tell me darling ture.



1.最近陷入了这半年来最严重的截稿地狱中，休息时间锐减，娱乐乏善可陈，但越是时间不够，就越是想玩游戏，真的有空了，反倒没有迫切的愿望了……真希望有一天可以不要这么矛盾。

2.看了3D版的《爱丽丝梦游仙境》，主要原因当然是蒂姆·波顿和约翰尼·德普的哥特组合，可惜大失所望。电影的视听效果绝佳，演员魅力十足，结果却毁在了剧情上。不过话虽如此，蒂姆·波顿的下一部电影我还是会买单的，哥特风对我来说简直是必杀啊。

3.《绯闻女孩》终于出了中文版小说，作为美剧的FAN，小说当然我也不会错过，顺便推荐给年轻及喜欢时尚的女孩子们，如果你觉得《欲望都市》太理想化，《时尚女魔头》又太冷冰冰，那么《绯闻女孩》应该是个不错的选择。

本期个人签名

居然又在购物中心迷路了！



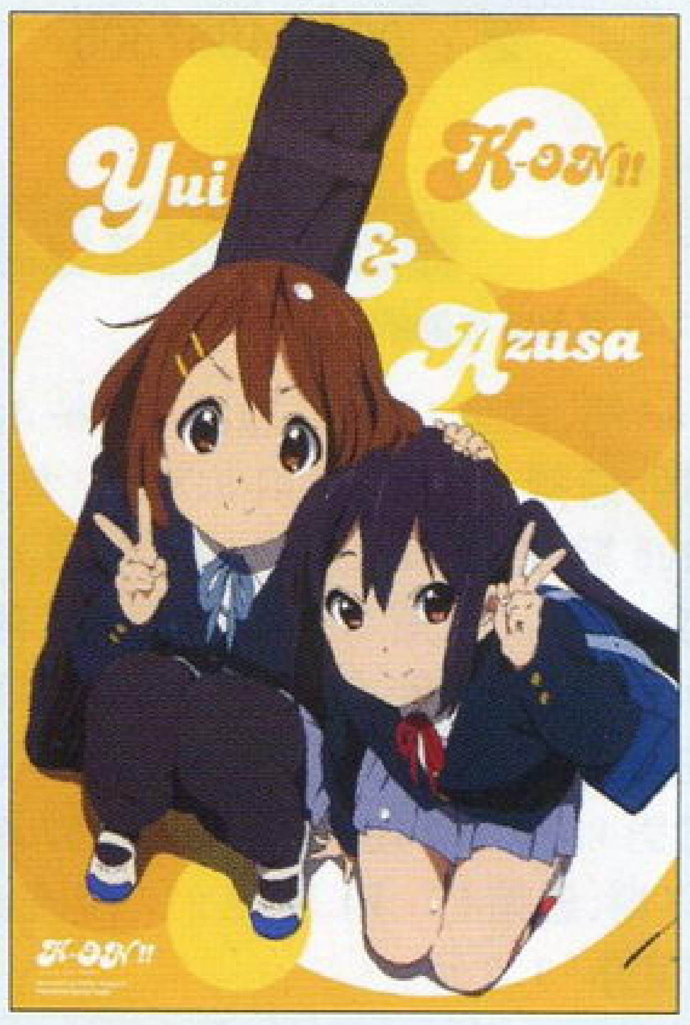
★《MHP3》终于公布！新旧武器全部回归、焕然一新的日式和风、经典怪物悉数登场，万恶的老卡凭什么让所有FANS时隔两年多才能玩到这样的神作！燃了！猎人们请将自己的游戏日历直接撕到今年冬季吧！（笑）

★一口气将《如龙4》和《战神3》打穿，感受只能用一个词来形容——意犹未尽。不管是日式的铮铮硬汉，还是美式的铁血爷们儿，虽然口味不同，但带来肾上腺素上升的效果是一样的！

★离夏天还有好几个月，但却已经让人闻到了浓浓的“宅”气息。不说卖萌的《初音未来 女歌手计划》新作，“万恶”的《Love Plus+》也预定在夏季发售，还有注定和“宅”脱不了干系的家用机版《苍翼默示录CS》……颤抖／（*O*）＼

★水树奈奈演唱《潜龙谍影 和平行者》的PV，有种说不出的违和感，“魔炮”果然不适合斯内克。七公主今年一定要来ASL上海站啊！（众编：其实你想说的只是最后这句话而已吧！）

★转眼4月新番又要来了，这里只和大家推荐《轻音》第2期，理由不多说，欢迎各位同好来信与小九交流。



◀唯＆梓，应援募集中！

本期个人签名

《银魂》已完结。

◆levelup.cn不能登陆了，据说是域名解析被突然终止，何时恢复还没有个期限……

◆《72家租客》出乎意料地欢乐好看，《锦衣卫》出乎意料地无聊＋难看。但实际上在电影院看这两个电影的预先片时，感受几乎是相反的，这说明，好的预告片真的很重要，但如果上当受骗一次，就再没有第二次了。不甘心，查了查《锦衣卫》的主创人员，哦……原来如此，怪不得。

◆上期杂志截稿之后进行了第二次的《阿凡达》IMAX之旅，第二次的运气要比第一次好得多，拿到了“皇帝位”，和多哥一起坐在全场正中央观看，实实在在地感受了一次真正的《阿凡达》！



◆梅西最近有点红得过份，让人不免有些担心这么早就火力全开，到了世界杯上会不会……伊瓜因也是。小贝伤别世界杯，对于一个35岁还在为世界杯而拼搏的球员来说，没有什么比被伤病击倒更残酷的了。打到他这个地位这个年龄的世界顶级球星还是这么敬业，实在是太难得了。看到他抱头叹息的样子，我真的为他感到非常，非常，非常惋惜。

本期个人签名

●久违的年假，我来了。

本期读者语录 Email 奎爷最高：我觉得游戏电影可以做得更好一些。可以搞些配音什么的，再布置个场地，换些服装，化个好妆，直接就搞个真人COSPLAY，相信到时候加价也不会有怨言了。（纱迦回复：如今的下载党连5元一张的电影大片都舍不得买，咱们编辑演的片子肯定要倒贴钱才有人看啊！）



★某日出门上班，在楼道里遇到楼下的小男孩，正拿着一张《战神III》咯咯直笑，看这样子好像是要把游戏带到学校里与同学分享……这，这游戏给小孩玩真的没问题吗？

★终于赶在下片之前把《阿凡达》给看了，可惜的是由于种种原因还是没看成IMAX版，只是看了普通数字3D版，早知道两个月前就把它给看了（T_T）。话虽如此，这次看的数字3D版用的眼镜很轻薄，不用像上次《冰河世纪3》一样夹得头疼了，亮度也还可以。看来还是便宜的偏振眼镜好用，之前那种快门式眼镜真是又贵又不中用。

★除《LOST》外，追看的几部美剧几乎全部烂尾，真是越看越没劲。目前关注的一部新剧《未来闪影》前几集还不错，希望别再烂尾了。

★说起任天堂的3DS，突然想起小时候玩的那种装水的“掌机”，按键就可以把水里的圆环吹到指针上——那才是真正的3D掌机啊！

本期个人签名

郁结难舒。



★到某园林玩了一趟，意外收获是得了荨麻疹……果然男人沾花惹草就没好下场啊。本来我是没把它当回事儿的，但后来一想到多边形的惨状，心中立刻虚了，于是到医院打针吃药，总算让病情得到了控制。顺带着发句感想：私立医院的服务就是好！我从进入皮肤科的那一刻起，就有一位小妹跟着我，帮我挂号、划价、拿药，就连最后打针的也是她，全才啊！

★玩完《战神III》立刻开始补成就，首先圆满了《金刚狼》，接下来是因做攻略而必玩的《北斗无双》，接下来是两遍《刺客联盟》、两遍《黑暗血统》、五遍《蝙蝠侠 阿克汉姆疯人院》。中间还可以穿插《混沌思绪 LoveChu☆Chu！》和《W.L.O.世界恋爱机构》，全部搞定的话就9万点成就了，哈哈！

★在某著名观光地点外找到一家名为“乡村小厨”的馆子，味道好，量又足，一道“橙汁烧豆腐”吃得我啧啧叫好。环境也是仿江南的小桥流水的，一到晚上把各种装饰灯打开之后，实在是很有感觉。更令我惊奇价格也不贵，和我们编辑部附近差不多，但这档次高了起码三级，不禁对编辑部的周边环境更加失去信心了。P.S.这周又两次亲眼目睹有人捞地沟油……



▶ 犀利哥版《COD MW2》，实在太帅了。

本期个人签名

我的电脑密码是：FXXK YOU，然后昨天老板想用我电脑，然后让我把密码发到他手机上



《战神3》给人的震撼太大，连我这个自称ACT苦手的人都忍不住要玩泰坦难度，混沌难度就不用尝试了。所谓的震撼不仅仅是光看游戏画面，好比当初《船长2》给我的震撼一样，知道画面一定很强，但没想到如此强大。我本人比较讨厌剧透，其他小编玩的时候也是尽量忍着不看、不过某天中午吃饭时正好听见其他客人在谈论《战神3》，而恰巧第一句被我听清楚的话就是“奎托斯死了”，从此决定封杀此店……

近两个月以来，宿舍楼下的某一房东雇的装修工简直令人发指，周1～周5每天早晨8点准时开工，每天早上我都会被冲击钻的声音吵醒，甚至一起来脸上就一层灰。有时甚至在晚上12点时会突然听见大锤砸地板的声音，那一下几乎能把我从床上震醒。面对如此恶劣的装修态度，物管居然毫不理睬，简直令人失望透顶。正巧最近截稿都是在周末，星期一睡个懒觉都不行……人生就是如此悲剧的啊！

本期个人签名

随便吃个午饭都会被剧透，无语……

[铂]因为《X360专辑》上的紧急工作任务，所以《战神III》放在桌上两三天没有开动，这么强大的诱惑能挺过来可不容易！而且在周围的同事们爽的时候，难免瞄到几眼，害得我第一遍的感觉有所损失。“神”难度打了个开头，觉得很不过瘾，就直接换成“泰坦”难度了，激烈的战斗算是把一周目体验方面的损失补回来了一些。顺便说一句，最近玩儿的几款游戏都是直接上高难度，慢慢已经形成习惯。

[金]坂口博信在博客中对《战神III》不能跳过剧情这一点表示不满，对于一个在自己的游戏中塞满了剧情动画的制作人来说，这种不满让人觉得有些违和感。当然，“《战神》系列”每作都不能跳剧情，就算已通关难度也不能，这的确不是什么体贴玩家的表现。至少《FF》发展到今天已经可以随意跳过动画了，可能正是因为这一点，才让“小胡子”在提意见时能够理直气壮。

[银]尽管我是个奖杯迷，但也觉得大作的奖杯设计太简单并不是一件好事，《战神III》就是个例子。奖杯到“泰坦”难度为止，让不少玩家少了研究“混沌”难度的动力，而最高难度才是最讲究操作和战术的，能够体现系统的精华所在。失去了这个研究过程，重复价值的问题就更突出了。

[铜]以前介绍过的PSN奖杯神作《青蛙过河》成为了第一个可以拿两次奖杯的PSN游戏（欧服和美服分开）。从下载到开始游戏到拿完奖杯到删除游戏，总共花了不到一个小时，实在是神得有点过份了。可拿多次奖杯的游戏介绍到此告一段落，下次的“奖杯陈列室”会说点儿别的。



本期个人签名

衡量一个人要看他获得力量时的所作所为。——柏拉图

■玩“战神”、写“战神”、评“战神”，UCG 248期，本人完完全全是在“战神”的世界中度过的。

■我妈爱唠叨，性格又敏感，特别是每次电话中都要叮嘱我注意吃这个不要吃那个……永远把我当未成年的小朋友，说实话，挺烦的。所以每次和妈通话，我都是：嗯……嗯……嗯……上个星期，老妈特地从老家过来看我。有妈的孩子就是不一样啊，每天回家老妈不是煨汤，就是做大鱼大肉给我吃。唉，出门在外这么多年，每一滴水都要靠自己，现在能够有这样的待遇我真的感到很幸福，还是歌唱得好啊：有妈的孩子像块宝……

■简直是个奇迹，虽然在《北斗无双》发售之前我已经无数次的对这款游戏冷嘲热讽，嗤之以鼻，不过那天小玩了一会儿居然，居然觉得“还可以”。这都是幻觉，吓不倒我的，等我忙完本期杂志一定要好好玩一下，以证实“游戏性”的存在。



本期个人签名

重庆5·1天下聚会负责人招募中，有意者请发email：lujuhui@vip.163.com

本期读者语录 **新疆 汪雷**：今天刚买上杂志在看到读编往来时用眼光一扫配图是，天哪、如此十八禁的图片也敢放上来？可是再仔细一看这才恍然大悟，哦原来是这么一回事对不起了看错了原来是肚皮和肚脐，不过话说回来这张图片的确容易让人混淆。（纱迦回复：你想得太多了。）

✚NEW GAME SCHEDULE✚

新作发售表

本表所收录的游戏发售时间为
2010.4.01-2010.10.31

红色字体为注目游戏
橙色字体为下载游戏
■ 推荐度由高到低依次为S、A、B、C级。

送走了《战神III》和《如龙4》，4月上旬的日美游戏市场都将迎来一个短暂的平静期。PSP平台的《死或生　天堂》以及NDS平台的《世界树迷宫III》适合掌机玩家闲暇时用来打发一下时间，而13日发售的《分裂细胞　断罪》也是很多潜入式游戏爱好者期待已久的大作，相信到时也能吸引不少玩家的关注。

PLAYSTATION2

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2010年4月					
1日	职业棒球之魂2010	プロ野球スピリッツ2010	Konami	体育	日版
2日	胜利赛马世界2010	ウイニングポストワールド 2010	Koei Tecmo	模拟经营	日版
15日	三叶草之国的爱丽丝	クローバーの国のアリス	Prototype	文字冒险	日版
22日	柏青嫂 寒蝉鸣泣之时 祭	パチスロ ひぐらしのなく頃に祭	Alchemist	益智	日版
29日	ef 两人的妖精传说	ef – a fairy tale of the two.	Comfort	文字冒险	日版
2010年5月					
27日	铃之音7 重生之结	スズノネセブン！～Rebirth knot～	Alchemist	文字冒险	日版
27日	强袭魔女 与你度过的生活	ストライクウィッチーズ –あなたとできること A Little Peaceful Days–	Russel	文字冒险	日版
2010年6月					
24日	祝福花与少女	花と乙女に祝福を	Alchemist	文字冒险	日版

PLAYSTATION3

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2010年4月					
1日	职业棒球之魂2010	プロ野球 スピリッツ2010	Konami	体育	日版
2日	胜利赛马世界2010	ウイニングポストワールド 2010	Koei Tecmo	模拟经营	日版
15日	英雄不再 英雄们的乐园	NO MORE HEROES 英雄たちの楽園	MMV	动作	日版
15日	快打旋风 双重冲击	Final Fight：Double Impact	Capcom	动作	美版
22日	尼尔 伪装者	NieR Replicant	Square Enix	动作角色扮演	日版
27日	2010南非世界杯	2010 FIFA World Cup South Africa	EA Sports	体育	美版
27日	脱狱潜龙 惩罚	Dead to Rights：Retribution	NBGI	动作射击	美版
28日	超级街头霸王IV	SUPER STREET FIGHTERIV	Capcom	格斗	日版
30日	钢铁侠2	Iron Man 2	SEGA	动作	欧版
2010年5月					
11日	失落的星球2	Lost Planet 2	Capcom	动作射击	美版
18日	波斯王子 遗忘之砂	Prince of Persia：The Forgotten Sands	Ubisoft	动作	美版
18日	争分夺秒	Split/Second	Disney Interactive	竞速	欧版
18日	荒野大救赎	Red Dead Redemption	Rockstar Games	动作射击	美版
18日	怪物史莱克4	Shrek Forever After	Activision	动作	美版
25日	Blur	Blur	Activision Blizzard	竞速	美版
25日	小小大塞车	ModNation Racers	SCE	竞速	美版
27日	纯白相册	WHITE ALBUM 点缀られる冬の想い出	Aquaplus	文字冒险	日版
28日	乐高哈利波特 1–4年	LEGO Harry Potter：Years 1–4	Warner Bros.	动作冒险	美版
2010年6月					
8日	泰戈伍兹高尔夫巡回赛11	Tiger Woods PGA Tour 11	EA	体育	美版
8日	绿日乐队 摇滚乐队	Green Day：Rock Band	MTV Games	音乐	美版
8日	R.U.S.E.	R.U.S.E.	Ubisoft	即时战略	美版
10日	特特莉的工作室 艾兰德的炼金术士2	トトリのアトリエ ～アーランドの錬金術士2～	Gust	角色扮演	日版
15日	玩具总动员3	Toy Story 3	Disney	动作	美版
29日	奇异之旅	Singularity	Activision Blizzard	主视角射击	美版
2010年7月					
1日	量子论	Quantum Theory	Koei Tecmo	动作射击	美版
1日	苍翼默示录CS	ブレイブルー コンティニュアムシフト	Arc System Works	格斗	日版
1日	泰坦之战	Clash of the Titans	NBGI	动作冒险	美版
2010年8月					
24日	夺命双雄2 伏天	Kane & Lynch 2：Dog Days	Square Enix	动作射击	美版
24日	黑手党II	Mafia II	2K Games	动作冒险	美版
31日	丧尸围城2	Dead Rising 2	Capcom	动作冒险	美版

其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2010年内	三位一体 龙士传说 零	动作角色扮演	2010年内	马克斯·佩恩3	动作射击
2010年内	GT赛车5	竞速	2010年内	荣誉勋章	主视角射击
2010年内	战国BASARA3	动作	2010年内	最终幻想XIV	网络角色扮演
2010年内	荣誉勋章	主视角射击			

PLAYSTATIONPortable

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2010年4月					
1日	职业棒球之魂2010	プロ野球スピリッツ2010	Konami	体育	日版
2日	死或生 天堂	デッド オア アライブ パラダイス	Koei Tecmo	体育	日版
8日	尤迪的工作室 被囚禁的守护者	ユーディーのアトリエ～グラムナートの錬金術士～囚われの守人～	Gust	角色扮演	日版
8日	单色表现	Monochrome	Cyberfront	文字冒险	日版
15日	苍黑之楔 绯色的欠片3 携带版	苍黑の楔 绯色の欠片3 ポータブル	Idea Factory	文字冒险	日版
22日	皇家新娘 棱镜物语	マリッジロワイヤル ～プリズムストーリー	AMW	文字冒险	日版
22日	原宿侦探学园 铁木	原宿探偵学园 スチールウッド	Idea Factory	文字冒险	日版
22日	魔界战记 无限	ディスガイア インフィニット	日本一	文字冒险	日版
22日	东京鬼袚师 鸦乃杜学园奇谭	东京鬼袚师 鸦乃杜学园奇谭	Atlus	角色扮演	日版
22日	噩梦骑士 携带版	ナイツ・イン・ザ・ナイトメア	Atlus	策略角色扮演	日版
22日	伊苏 法尔加纳的誓言	イース ～フェルガナの誓い～	Falcom	动作角色扮演	日版
22日	向阳素描 空中卵石 携带版	ひまわり –Pebble in the sky– ポータブル	角川书店	文字冒险	日版
22日	跨越真实 携带版	リアルロデ PORTABLE	角川书店	文字冒险	日版
22日	Canvas3 七色的奇迹	Canvas3 ～七色の奇迹～	GN Software	文字冒险	日版
27日	2010南非世界杯	2010 FIFA World Cup South Africa	EA Sports	体育	美版
28日	一骑当千 交叉冲击	一骑当千 クロスインパクト	MMV	动作	日版
28日	少女的恋爱革命 恋爱报告 携带版	乙女的恋革命 ★ラブレボ！！ Portable	Idea Factory	文字冒险	日版
29日	潜龙谍影 和平行者	Metal Gear Solid：Peace Walker	Konami	动作	日版
29日	女装校园恋曲 携带版	乙女はお姉さまに恋してる Portable	Alchemist	文字冒险	日版
2010年5月					
18日	波斯王子 遗忘之砂	Prince of Persia：The Forgotten Sands	Ubisoft	动作	美版
20日	秘密游戏 携带版	シークレットゲーム PORTABLE	Yeti	文字冒险	日版
20日	B' s–LOG聚会	B' s–LOG パーティー	Alchemist	文字冒险	日版
20日	钢之炼金术师 约定之日	钢の炼金术师 FULLMETAL ALCHEMIST 约束の日へ	NBGI	角色扮演	日版
20日	NUGA–CEL！强化！	もっと NUGA–CEL！	Idea Factory	策略角色扮演	日版
25日	小小大塞车PSP	ModNation Racers PSP	SCE	竞速	美版
27日	烈焰联盟	ブレイズ・ユニオン	Atlus	策略角色扮演	日版
27日	GA艺术科 艺术设计班	GA－艺术科アートデザインクラス－ Slapstick WONDER LAND	Russel	文字冒险	日版
27日	水仙 若有明日 携带版	ナルキッソス～明日があるなら～Portable	角川书店	文章冒险	日版
27日	魔力充电娘	ファイト一发！充电ちゃん！！CC	Russel	文字冒险	日版
28日	乐高哈利波特 1–4年	LEGO Harry Potter：Years 1–4	Warner Bros.	动作冒险	美版
2010年6月					
15日	玩具总动员3	Toy Story 3	Disney	动作	美版
24日	唱歌的王子殿下	うたの☆プリンスさまっ	Broccoli	文字冒险	日版
2010年7月					
1日	华丽一族	华ヤカ哉、我ガ一族	Idea Factory	文字冒险	日版
29日	伊苏vs空之轨迹 抉择传奇	イースvs.空の軌跡 オルタナティブ・サーガ	Falcom	动作	日版
29日	初音未来 女歌手计划 2nd	初音ミク –Project DIVA– 2nd	SEGA	音乐	日版

其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2010年夏	武装神姬 战斗大师	动作	2010年夏	狩猎日记 暖洋洋的猫猫村	模拟经营
2010年内	死神在背后	角色扮演	2010年内	纸箱战机	角色扮演
2010年内	Fate/新章	角色扮演	2010年内	怪物猎人 携带版 3rd	动作

Wii

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2010年4月					
1日	孢子英雄	スポア キミがつくるヒーロー	EA	动作	日版
2日	胜利赛马世界2010	ウイニングポストワールド 2010	Koei Tecmo	模拟经营	日版
22日	IVY THE KIWI？	IVY THE KIWI？	NBGI	动作	日版
27日	2010南非世界杯	2010 FIFA World Cup South Africa	EA Sports	体育	美版
28日	巴斯钓鱼Wii 世界锦标赛	バスフィッシングWii ワールドトーナメント	Arc System Works	体育	日版
29日	安藤检索	安藤ケンサク	Nintendo	益智	日版
29日	ROOMS 神秘的移动房间	Rooms 不思议な动く部屋	Hundon	益智	日版
2010年5月					
18日	波斯王子 遗忘之砂	Prince of Persia：The Forgotten Sands	Ubisoft	动作	美版
18日	怪物史莱克4	Shrek Forever After	Activision	动作	美版
23日	超级马里奥银河2	Super Mario Galaxy 2	Nintendo	平台动作	美版
28日	乐高哈利波特 1–4年	LEGO Harry Potter：Years 1–4	Warner Bros.	动作冒险	美版
2010年6月					
8日	泰戈伍兹高尔夫巡回赛11	Tiger Woods PGA Tour 11	EA	体育	美版
8日	绿日乐队 摇滚乐队	Green Day：Rock Band	MTV Games	音乐	美版
15日	玩具总动员3	Toy Story 3	Disney	动作	美版
24日	SD高达 扭蛋战争	SDガンダム ガシャポンウォーズ	NBGI	动作	日版
27日	银河战士 另一个M	Metroid：Other M	Nintendo	动作射击	美版

其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2010年内	星之卡比	动作	2010年内	战国BASARA 3	动作

Nintendo DS

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2010年4月					
1日	nicola监督 模特造型比赛	nicola监修 モデル☆おしゃれオーディション	Alchemist	益智	日版
1日	孢子英雄	スポア キミがつくるヒーロー	EA	动作	日版
1日	世界树迷宫III 星海的来访者	世界树の迷宫III 星海の来访者	Atlus	角色扮演	日版
1日	超恐怖传说 青之章	「超」怖い话DS 青の章	Alchmist	文字冒险	日版
1日	HUDSON×GReeeeN 演唱会！？DeeeeS！？	HUDSON×GReeeeN ライブ！？DeeeeS！？	Hudsun	益智	日版
1日	宠物商店物语DS 2	ペットショップ物语 DS 2	Taito	益智	日版
22日	洛克人 ZERO 集合	ロックマン ゼロ COLLECTION	Capcom	动作	日版
22日	IVY THE KIWI？	IVY THE KIWI？	NBGI	动作	日版
22日	火影忍者疾风传 忍术全开 查克拉爆发	NARUTO－ナルト－ 疾风传 忍术全开！ チャクラッシュ！！	Takara Tomy	动作	日版
28日	勇者斗恶龙 怪兽篇 Joker 2	ドラゴンクエストモンスターズ ジョーカー2	Square Enix	角色扮演	日版
29日	ROOMS 神秘的移动房间	Rooms 不思议な动く部屋	Hundon	益智	日版
29日	家庭教师REBORN DS 炎之命运III 雪之守护者来袭	家庭教师ヒットマンREBORN！ DS フェイトオブヒートIII 雪の守护者 来袭！	Takara Tomy	动作	日版
29日	化妆天堂 美丽魔法	コスメちっく☆パラダイス～キレイのマホウ～	GAE	文字冒险	日版
2010年5月					
13日	TRICK DS版 神隐之馆	TRICK DS版 ～隐し神の栖む馆～	Konami	文字冒险	日版
18日	波斯王子 遗忘之砂	Prince of Persia：The Forgotten Sands	Ubisoft	动作	美版
18日	怪物史莱克4	Shrek Forever After	Activision	动作	美版
20日	大家来读书DS	みんなで读书DS なるほど！乐しい生活の里ワザ隐ワザ	Dorasu	益智	日版
20日	足球小将 激斗的轨迹	キャプテン翼 激斗の轨迹	KONAMI	体育	日版
27日	徽章战士DS	メダロットDS	Rocket Company	角色扮演	日版
27日	G.G系列收藏+	G.Gシリーズコレクション+	Genterprise	益智	日版
27日	创造球会DS 世界挑战2010	サカつくDS ワールドチャレンジ2010	SEGA	模拟经营	日版
27日	超级机器人大战原创世纪传奇 魔装机神 元素之王	スーパーロボット大战OGサーガ 魔装机神 ザ・ロード・オブ・エレメンタル	NBGI	策略角色扮演	日版
27日	国夫君的超热血 足球联盟与超级杯	くにおくんの超热血！サッカーリーグぷらすワールド・ハイパー・カップ篇	Arc System Works	动作	日版
28日	乐高哈利波特 1—4年	LEGO Harry Potter：Years 1—4	Warner Bros.	动作冒险	美版
2010年6月					
3日	怪谈餐馆 隐藏菜单100选	怪谈レストラン 里メニュー100选	NBGI	文字冒险	日版
15日	玩具总动员3	Toy Story 3	Disney	动作	美版
24日	幽灵诡计	ゴースト トリック	Capcom	文字冒险	日版
2010年7月					
1日	数码宝贝 遗失的进化	デジモンストーリー ロストエボリューション	NBGI	角色扮演	日版

其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2010年夏	闪电十一人3 世界的挑战	角色扮演	2010年夏	Love Plus+	模拟育成
2010年秋	莱顿教授与奇迹的面具	文字冒险	2010年内	黄金的太阳DS	角色扮演
2010年内	大神传 小小的太阳	动作	2010年内	足球小将 激斗的轨迹	体育
2010年内	心跳回忆 Girls' Side	文字冒险	2010年内	第二国度	角色扮演
2010年内	超级大战争DS2	动作			

XBOX360

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2010年4月					
2日	胜利赛马世界2010	ウイニングポストワールド 2010	Koei Tecmo	模拟经营	日版
13日	分裂细胞 断罪	Tom Clancy's Splinter Cell：Conviction	Ubisoft	动作	美版
14日	快打旋风 双重冲击	Final Fight：Double Impact	Capcom	动作	美版
15日	英雄不再 英雄们的乐园	NO MORE HEROES 英雄たちの乐园	MMV	动作	日版
22日	尼尔 完全形态	NieR Gestalt	Square Enix	动作角色扮演	日版
22日	决意 生死与共 EXTRA	ケツイ ～绊地狱たち～ EXTRA	5pb.	射击	日版
27日	2010南非世界杯	2010 FIFA World Cup South Africa	EA Sports	体育	美版
27日	脱狱潜龙 惩罚	Dead to Rights：Retribution	NBGI	动作射击	美版
28日	超级街头霸王IV	SUPER STREET FIGHTERIV	Capcom	格斗	日版
28日	旋光的轮舞 DUO	旋光の轮舞 DUO	Cave	射击	日版
29日	W.L.O.世界恋爱机构	W.L.O.世界恋爱机构	5pb.	文字冒险	日版
30日	钢铁侠2	Iron Man 2	SEGA	动作	欧版
2010年5月					
11日	失落的星球2	Lost Planet 2	Capcom	动作射击	美版
18日	波斯王子 遗忘之砂	Prince of Persia：The Forgotten Sands	Ubisoft	动作	美版
18日	争分夺秒	Split/Second	Disney Interactive	竞速	欧版
18日	荒野大救赎	Red Dead Redemption	Rockstar Games	动作射击	美版
18日	心灵杀手	Alan Wake	Microsoft	动作冒险	美版
18日	怪物史莱克4	Shrek Forever After	Activision	动作	美版
25日	Blur	Blur	Activision Blizzard	竞速	美版
27日	死亡微笑 II X 魔界的圣诞	デススマイルズ II X 魔界のメリークリスマス	Cave	射击	日版
27日	战国姬2 叶隐的少女、乘风而去	战国姬2 ～叶隐の乙女、风云に乘ず～	System Alpha	文字冒险	日版
28日	乐高哈利波特 1—4年	LEGO Harry Potter：Years 1—4	Warner Bros.	动作冒险	美版
2010年6月					
8日	泰戈伍兹高尔夫巡回赛11	Tiger Woods PGA Tour 11	EA	体育	美版
8日	绿日乐队 摇滚乐队	Green Day：Rock Band	MTV Games	音乐	美版
8日	R.U.S.E.	R.U.S.E.	Ubisoft	即时战略	美版
15日	玩具总动员3	Toy Story 3	Disney	动作	美版
24日	怪物猎人 边境 Online	モンスターハンター フロンティア オンライン	Capcom	动作	日版
29日	奇异之旅	Singularity	Activision Blizzard	主视角射击	美版
2010年7月					
1日	量子论	Quantum Theory	Koei Tecmo	动作射击	美版
1日	苍翼默示录CS	ブレイブルー コンティニュアムシフト	Arc System Works	格斗	日版
1日	泰坦之战	Clash of the Titans	NBGI	动作冒险	美版
6日	除暴战警2	Crackdown 2	Microsoft	动作射击	美版
2010年8月					
24日	夺命双雄2 伏天	Kane & Lynch 2：Dog Days	Square Enix	动作射击	美版
24日	黑手党 II	Mafia II	2K Games	动作冒险	美版
31日	丧尸围城2	Dead Rising 2	Capcom	动作冒险	美版

其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2010年9月24日	光环 致远星	主视角射击	2010年内	荣誉勋章	主视角射击
2010年内	马克斯·佩恩3	动作射击			

04.01 世界树迷宫III 星海的来访者

攻略预定

NDS 角色扮演 ■Atlus ■无对应周边 推荐度 A



在等待近两年后，围绕世界树展开的全新冒险又将启程了。和游戏的副标题一样，这次玩家的冒险领域将会扩展到海上，除了潜入深海探索，还能驾驶海船航行，与海贼及怪物展开惊心动魄的海战。系统方面，游戏新增了多个职业，不但性能上结合了以往职业的特点，还允许玩家修炼副职业，使战斗的策略性大幅提升。另外以往的支线任务和迷宫事件数量也会增加，玩家通过收集素材不在仅仅是增加可以购买的装备，而是能通过组合对武器的某一种特性进行强化，全面提升收集的乐趣。

04.02 死或生 天堂

PSP 体育 ■Koei Tecmo ■无对应周边 推荐度 B

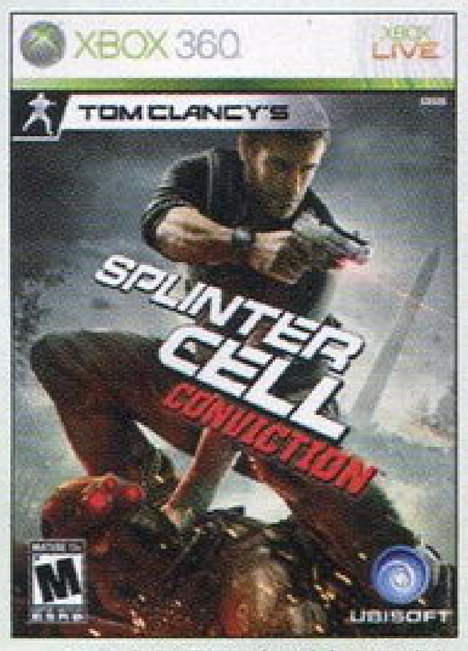


当年以泳装和美女为卖点，一度引起话题的XBOX游戏《死或生 沙滩排球》，如今化身为《死或生 天堂》即将于今年的4月2日登陆PSP平台。尽管游戏在画面上会略有缩水，但女孩子们的养眼程度绝对会超出很多玩家的想象。不仅仅是沙滩排球，游戏中还有很多其他的娱乐项目，其中不乏比较邪恶的迷你游戏，这也是本作为什么没有在标题中注明“沙滩排球”的原因之一。相比家用机版的《死或生》，本作还加入了全新的角色——Rio（声优：井上麻里奈），新老玩家都值得体验。

04.13 分裂细胞 断罪

攻略预定

X360 动作 ■Ubisoft ■无对应周边 推荐度 A



“《分裂细胞》系列”以真实系的潜入系统闻名，历代主角Sam Fisher那身极具特色的潜入装备让人印象深刻。最新作中，Fisher的形象有了极大的变化，痛失爱女的他已经不是那个按规矩办事的政府特工。满腔怒火的Fisher脱掉那身潜入装备，以复仇为目，在黑暗中潜伏，身手依旧敏捷，对付敌人更是毫不留情。游戏的系统进行了大胆革新，通过画面在黑白和彩色间切换的方式表现光亮度更加直观，战斗方法更加多样化。关卡设计精妙，潜入的多样性是一大看点。首次加入的合作模式也让人期待！

由于美版及欧版游戏的发售日经常会出现变动的情况，发售表中美版与欧版游戏如出现与实际发售日期有出入请谅解。游戏推荐中加有“攻略预定”Logo的游戏代表今后杂志会制作攻略（但不一定是下期）。

让您不仅成功开店，更让您开店就赚钱！想开电玩店？快快行动起来吧！

阳光巴士电玩创业计划

《电玩店创业方案》+专业电玩维修培训

+10多年从业专家亲授成功开店经营视频

全新改版

您想成功开一家赚钱的电玩店吗？

新版《电玩店创业方案》助您轻松开店！

全新改版的《电玩店创业方案》将会包括方案+维修大全+网店系统+终身免费后续服务+全新推出的专家开店经营视频

《电玩店创业方案》是阳光巴士智业机构总结多年开店经验，充分挖掘PS3、XBOX360、Wii、NDS、PSP等各种主机以及相关周边产品的经营现状，重点打造的一个创业项目。它将告诉您怎样选址、怎样筹划、怎样装修、怎样配货、怎样进货、怎样管理及经营的要领、诀窍、理念和详细的一手货源信息，同时赠送一套价值1800元的网店系统，并为您免费提供终身后续服务和经营指导服务。全新改版的方案还将加入10多年从业专家亲授的成功开店经营视频，让您更直接、更准确的把握行业市场，经营定位，不懂经营一样开店，确保您一举掌握经营制高点。

四川-小杨 SICHUAN XIAO YANG

我是一个资深的骨灰级玩家，对游戏一直非常着迷，开一家自己的电玩店一直是我的梦想。但是由于缺乏经验，不知怎样装修、布置、进货、管理加上一手货源很难弄到，所以一直没敢动手。后来经朋友介绍我买了这套《电玩店创业方案》，花了十几天细细研究了一下，真的是很好，它告诉我怎样选址，怎样装修，怎样配货，特别是把进货渠道和商家详细介绍给我，有不清楚的地方，还能直接咨询阳光巴士的专家，加上专家开店教学视频的详细指导，让我对这个行业有了更加清晰全面的认识，让我少走了很多弯路……现在我的电玩实体店和阳光巴士赠送的电玩网店均已同步开张盈利了，非常感谢阳光巴士。





想成为电玩维修高手吗？想让您的电玩店赚更多的钱吗？

阳光巴士重磅推出《一对一电玩维修实战培训》

十几年经验电玩维修专家亲授，打造电玩维修高手，随到随学，从零开始，学会为止。

据统计：目前在全国具有较好维修技术的电玩店仅占7%！而能够利用优势的电玩维修技术来盈利的电玩维修店家，更是凤毛麟角！因此，掌握电玩维修的技术将让您轻轻松松赚更多的钱，大大增强您的竞争力。

应无数电玩创业者的联名请求，已经在电玩创业指导领域奔走多年的阳光巴士，针对电玩行业这一现象，与十多年经验的专业电玩维修专家一道，开设了体验式电玩维修培训。不仅仅将目前市场上各大流行主机维修技巧一应公开培训，还将让新入行的创业者能够在电玩热销店内直接面对顾客，一对一的实战维修培训，将千奇百怪的维修问题，一一破解！

同时，对已经购买方案的会员加入维修培训，还将享受到巨额的优惠。

深圳-张先生 SHEN ZHEN ZHANG XIAN SHENG

我开电玩店也已经好几年了，生意还不错，但不懂维修一直是我的软肋，错过了很多赚钱的机会，深知维修能给我的电玩店带来更多的利润和人气，但一直苦于没有找到一个学习的机会，后来在网上看到阳光巴士的这个“电玩体验式维修培训”，感到如获至宝，立即不远千里的来到了成都进行培训。通过在阳光巴士实体店接受专家一对一认真耐心的培训，让我这个没基础的人也学到了扎实和实用的维修技术。学成归来，维修带来的利润超乎想象，让我电玩店的竞争力大大增强，如今遇到维修上的新问题还能随时在线接受阳光巴士专家的指导. 让我不再有后顾之忧。非常感谢阳光巴士。

郑重承诺： ZHENG ZHONG CHENG NUO

如果我们向您推荐的内容有虚假成份，您可以随时退款！

该广告长期有效，更多内容请浏览：www.sunbus.cn



中国阳光巴士智业机构

电子邮箱：sunbus@vip.sina.com 网址：www.sunbus.cn

总部地址：成都市西安中路8-40号 豪瑞新界 B座10-4

咨询电话：028-87789801 13308044998 QQ:526811440

口袋玩家 Vol.29

— 劲作攻略 —

口袋妖怪突击队 光之轨迹

全面丰富的系统解析

精彩详尽的剧情攻略

— 特别报道 —

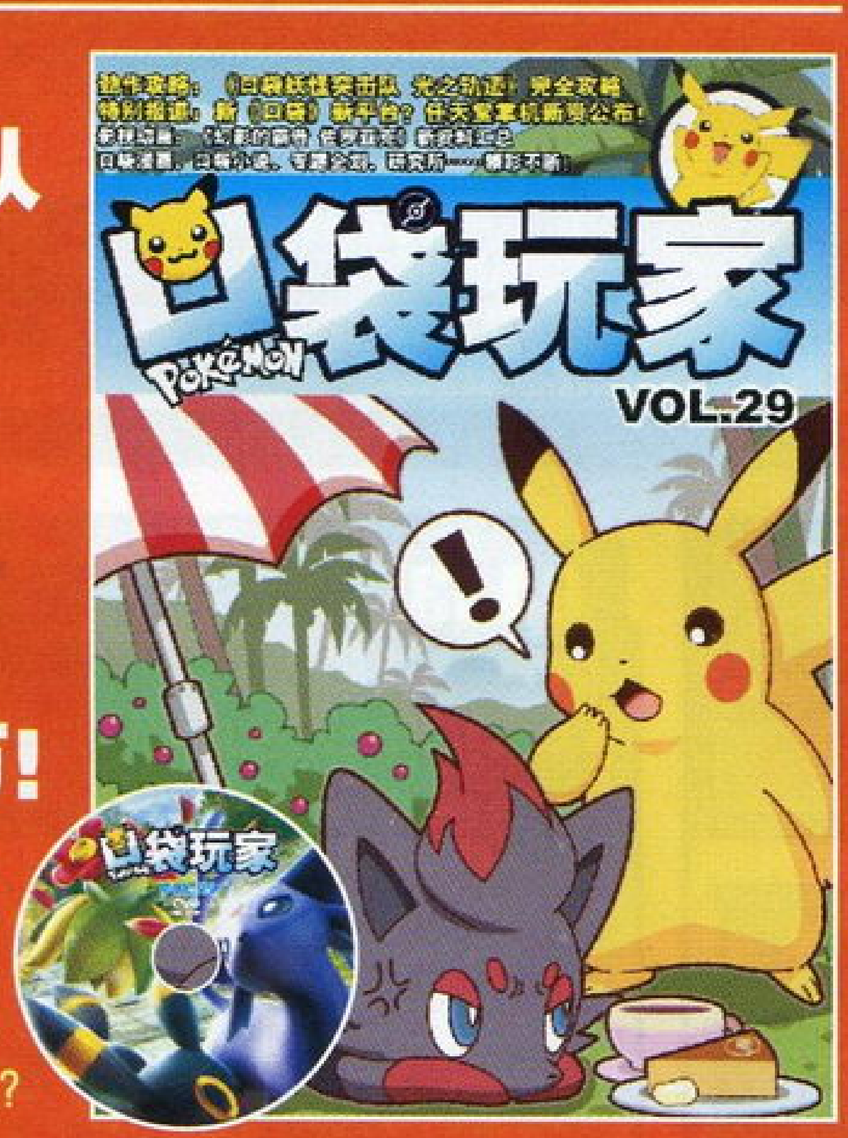
任天堂 掌机新贵公布！

掌机领域的蝉联霸者

在新的世代

又将带来

怎样的游戏创新和变革？



— 影视动画 —

幻影的霸者 佐罗亚克

剧情梗概、人物介绍、预告视频……更多的新资料汇总

— 研究所 —

口袋妖怪详尽分析 威吓家族(上)

士未战而先挫敌之锐气

一起领略威吓特性精灵们的风采！

口袋漫画、口袋小说、专题企划……

更多精彩尽在《口袋玩家》！

4月8日 全国火热上市

模魂志 No.43

大16开152页+DVD

经典动漫作品《MACROSS》系列在26年间有着不逊色于《高达》的人气，在本辑中将从各方面对系列故事以及模型周边进行介绍，品味这部经久不衰的真实机器人动画作品。《高达UC》OVA动画在玩家当中引起了极大的反响，而相关的模型周边也如雨后春笋般涌现，本辑将为您带来多款新品的评测以及相关的制作攻略。外加众多的模玩周边点评以及DVD视频中详尽而实用的模型制作攻略，本辑将引领您走进模玩界的精彩空间。

已上市 各地报刊亭销售中





PSP·e族4A Vol.48

本辑《PSP·e族》精心准备了愚人节特别专题《即便是believe，中间也藏了一个lie》，攻略方面《喧哗番长4 一年战争》、《勇者别嚣张 3D》、《机动战士高达 突击幸存者》等热作齐献，另外还有《梦幻之星 携带版2》等三款中文游戏献上，漫画连载不断，双D9数据光盘，更多精彩内容等你发掘！

Vol.50 特别预告：玛娜MM

即将登场《PSP·e族》封面，敬请期待

已上市 各地报刊亭销售中


飞龙游戏堂
FEILUNG GAME
飛龍游戲堂
地址：中国深圳华强北万商电脑城A205
电话：0755－83769028 传真：0755－83769028
业务QQ：1052916465
顾客至上 信誉第一
本店主营各款游戏主机及电玩配件，电玩精品
各款主机均享受一年的免费包修服务

任我行电玩
ELECTRONIC GAME CENTER
原装原廠，全新無暇。
主機一年保修，終身保養！
主營：各類型的家用游戲機及掌上游戲機的主機、配件及正版游戲。
十三年信譽，誠信經營爲本！
全力以赴，做到最好！
地址：中國廣州大沙頭海印廣場三樓C101
电话：020-83884210
傳真：020-83858584
业务QQ:228898793,228898794
網店地址：WWW.RWX-GAME.COM

GG电玩
Game Garden
GG电玩是一家以经营电玩产品为主，涉及PSP、PS3、Wii、NDS、X360等主流主机产品及周边配件，作为深圳地区第一批专业的电玩销售商之一，2001年创办迄今已历九载风雨。本着诚信、创新、务实的经营理念，正宗的原装机品质，一手价格，完善的售后服务，精湛的维修技术，造就了良好的社会口碑，在众多电玩爱好者中广获好评。
一分店
地址：深圳市华强北万商电脑城2楼A169
电话：83769038 QQ：419064778
南山分店
地址：深圳市南山区赛格电子市场1楼1B03
电话：86129303 QQ：992724602
批发及售后服务店
地址：深圳市华强北万商电脑城2楼A247-A248
电话：83769098 QQ：254188735
网店
http://shop33624956.taobao.com/

小陆游戏 microgam
沈阳小陆游戏专营店
十年诚信 信誉商家
我们卖的是放心，顾客买的是快乐
本公司沈阳四家直营店
五爱店：沈阳五爱国际小商品城3F-3047档口
电话: 31978878
铁西店：沈阳市铁西区南八中路78号(乐购超市斜对面)
电话: 25850632
三好店：沈阳三好街百脑汇大厦四楼4T-24档
电话: 83992840
小北店：沈阳市沈河区小北关街84号(东北通讯市场对面.惠工板行一楼门市)
电话: 88505596


TOM CLANCY'S
SPLINTER CELL
CONVICTION
《潜龙谍影》的最强对手
经典潜入系列的最新作
力争还原最精彩的潜入环节
分裂细胞 断罪
原名：Tom Clancy's Splinter Cell:Conviction | 机种：X360
类型：动作 | 发行：Ubisoft | 发售日：2010年4月13日
传奇特工暴走之后的
复仇之旅
为了女儿，你能走多远？
©2010 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved.